

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial
SUDEKI
CLASES MAESTRAS
FABLE
ANÁLISIS
MORTAL KOMBAT DECEPTION
Sangre fresca para una saga legendaria
ESPECIAL
HALO 2
CONCURSO
5 Ediciones limitadas y 10 juegos finales
+
PÓSTER
Calendario 2005 y guía de juego para Xbox Live
NO TE PIERDAS LOS ANÁLISIS DE:
LOS INCREÍBLES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD
GHOST RECON 2
TONY HAWK'S: UNDERGROUND 2
PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES DE:
DoA Ultimate, CoD: Finest Hour, Commandos Strike Force, Scrapland...
NÚM. 34 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00034

EN LA HORA MÁS OSCURA DEL MUNDO,
DEMOSTRARÁS TU VALÍA

CALL OF DUTY
FINEST HOUR™

A LA VENTA EN OTOÑO DE 2004

WWW.CALLOFDUTY.COM

Vive toda la acción de los momentos más intensos en el campo de batalla.

Enfréntate a una gran variedad de misiones de combate junto a tu escuadrón.

Juega solo en las misiones más épicas o adéntrate en la acción multijugador.









PlayStation®2



ACTIVISION



activision.com





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Oficina en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Oficina en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
12/04





Halo: como una ola

Pues sí, como en la canción, *Halo 2* ha llegado a Xbox como una ola, provocando un tremendo revuelo en el que se han mezclado polémica, ventas hiperbólicas, filtraciones y pujas en Internet.

Vayamos por partes, y para que no se nos tache de melindrosos, abordemos en primer lugar el asunto más espinoso, que ha generado en diversos foros una candente controversia... sí, vamos a hablar de la localización del juego. ¿Qué ha ocurrido para que finalmente lo que nos llegue sea una versión en castellano con un marcado acento y giros lingüísticos mejicanos? Bueno, faltaríamos a la verdad si no dijésemos que la culpa ha sido de Microsoft, pero también cometeríamos una injusticia si no exonerásemos de toda responsabilidad a la delegación española. La decisión de realizar un doblaje "neutro" del juego se tomó en Estados Unidos, probablemente con la mejor intención, pero los resultados no han estado desde luego a la altura. Ya sabemos que muchos usuarios latinoamericanos se han sumado a la polémica alegando que ellos llevan años padeciendo doblajes "españolizados" que también les resultan extraños, pero francamente, y sin querer pecar de chovinismo, creemos que esa es la opción más lógica en estos casos, de la misma forma que en la edición en inglés de los juegos se utiliza un acento británico o norteamericano pero nunca escocés o irlandés.

En cualquier caso, y aunque obviamente se trata de un lamentable error de bulto, creemos que finalmente se ha sobredimensionado su importancia: lo realmente relevante en *Halo 2* es su tremenda jugabilidad y su calidad global, y aunque el deficiente doblaje resta parte de su atractivo al juego, en ningún caso representa un factor determinante para poder disfrutar de esa excitante experiencia que es jugarlo.

Siguiendo con otros detalles controvertidos, la filtración de la versión francesa del juego a Internet sigue siendo investigada en estos momentos, y tanto Bungie como Microsoft han prometido que intentarán que todo el peso de la ley recaiga sobre los responsables de los hechos. También ha sido curioso que algunas tiendas no hayan respetado la fecha de salida del juego, y se hayan podido adquirir algunas unidades de *Halo 2* antes de lo previsto. Ello ha conllevado incluso que algunos tratasen de hacer su agosto particular subastando el juego en Internet con la esperanza de que los más impacientes se dejasen sus ahorros para poder disfrutar antes que nadie de *Halo 2*.

Bien, hasta aquí, nos hemos centrado en los aspectos menos positivos que han rodeado el lanzamiento de *Halo 2*, y nos hemos dejado para el final -con toda la intención- los más positivos, entre otras cosas porque son tan buenos que hacen que todo lo anterior quede en agua de borrajas: en su primer día a la venta se despacharon ni más ni menos que casi dos millones y medio de unidades del juego, recaudando más de 125 millones de dólares. Esto no sólo marca un hito digno de figurar en el libro Guinness de los records, sino que equipara la dimensión de su lanzamiento al de las grandes superproducciones de Hollywood.

José Emilio Barbero
Director



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

El regreso de la última entrega en la serie más rentable de Midway es, sin duda, una alegría para los aficionados a Sub-Zero y compañía. 26



↑ TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 48



↑ FLATOUT 54

Sumario 34



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD

Gracias a EA Games, estas navidades también tendremos nuestra dosis anual de fantasía basada en el universo de Tolkien. 32



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

De la factoría Clancy nos llega esta secuela, que va a hacer las delicias de todos los seguidores de la saga. 38



COMMANDOS STRIKE FORCE

No será pan comido, y quien quiera alzarse con la victoria deberá hacer algo más que irrumpir como un elefante en una cacharrería. 04



SCRAPLAND
American McGee y los desarrolladores españoles de Mercury Steam aparecen con algo completamente diferente. **06**



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Midnight Club 3 incorpora detalles al más puro estilo *Burnout 3* para que todo el mundo se sienta atraído. **08**



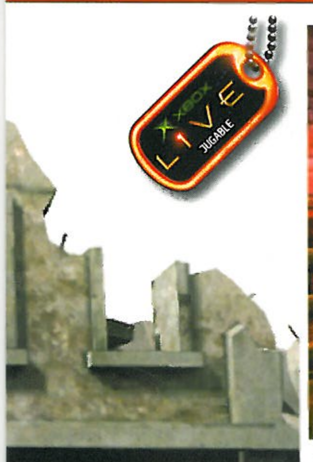
↑ CALL OF DUTY: FINEST HOUR 08



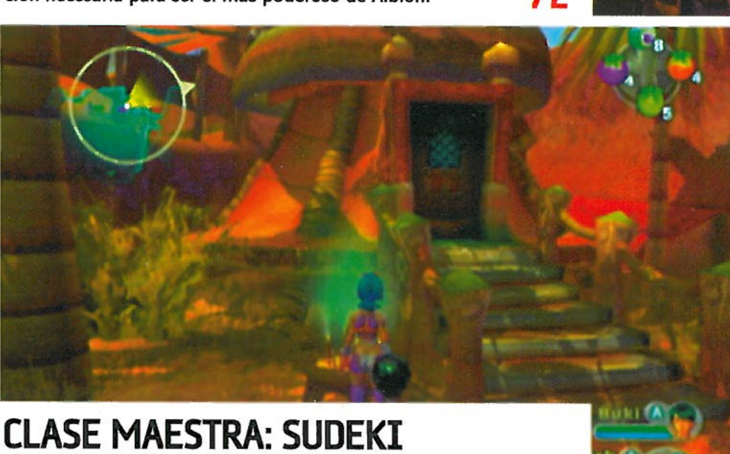
DEAD OR ALIVE ULTIMATE
Una mezcolanza de los anteriores juegos de *Dead or Alive*, todos retocados para adecuarlos a los requisitos actuales. **18**



XBOX LIVE
Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **66**



CLASE MAESTRA: FABLE
Cuando acabes esta Clase Maestra, gozarás de la preparación necesaria para ser el más poderoso de Albion. **72**



CLASE MAESTRA: SUDEKI
Los Ogros de Asedio y los Hechiceros de Arconite temblarán de pavor nada más verte. **80**



EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

AVANCES

ANÁLISIS

PLAY:LIVE

PLAY:MORE

DEMOS XBOX LIVE
- OutRun 2

DEMOS
- Silent Hill 4: The Room
- Men of Valor: The Vietnam War
- Conflict Vietnam
- Kingdom Under Fire: The Crusaders
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Def Jam: Fight For New York

VÍDEOS
- Tron 2.0: Killer App
- Obscure
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Rocky: Legends
- Street Fighter Anniversary Collection
- Terminator 3: Redemption
- Ghost Master

Los nazis sufrirán un nuevo varapalo.

Commandos Strike Force

El cambio del cambio



Commandos 2: Men of Courage era un título impresionante aunque, todo sea dicho, demasiado exigente. Una muestra de estrategia excelsa en la que, aparte de eliminar la amenaza nazi, tenías que hacer gala de una paciencia y una resistencia infinitas. Su éxito en el entorno del PC no tuvo parangón, y la acogida que le brindó Xbox también fue espectacular. Tal vez sea esta la razón por la que la siguiente entrega de la saga, *Commandos Strike Force*, haya tomado la senda de los shooters en primera persona, más familiar, en detrimento de la típica perspectiva aérea.

En los escenarios bélicos de Francia, Rusia y Noruega, deberás comandar a un pequeño grupo de soldados de élite, cada uno de ellos dotado de una habilidad única y vital para los movimientos Aliados (ver *Supersoldados*, a la derecha, para más información).

Todas las misiones permitirán una libertad total de movimientos y ejecución, como en los juegos originales, al menos mientras hagas bien tu trabajo y todos tus hombres acaben de una pieza. Los niveles serán de libre exploración, y en ocasiones presentarán múltiples rutas, de modo que de ti dependerá elegir la mejor manera de sacar provecho del entorno que te rodea. El empleo de la perspectiva en primera persona no redundará en un cambio radical respecto a los elementos de sigilo y estrategia que hicieron de los títulos originales auténticas piezas de museo. De hecho, dichos elementos se han mejorado de tal forma que el jugador se sentirá arrastrado hacia la acción, en lugar de presentarlo como una especie de dios que juega al ajedrez. Las misiones serán tan extensas, profundas y peligrosas como hasta la fecha, y las habrá de todo tipo, desde fugas de prisión hasta la destrucción de un acorazado nazi.

Además, *Commandos* se embarcará en la aventura Live. Diversos modos, desde Deathmatch hasta Atrapa la Bandera, estarán a disposición de los jugadores, si bien la opción más interesante pasa por la oferta cooperativa. Gracias a la presencia de soldados dotados de diversas habilidades y de su trabajo en comunión, podremos encontrarnos liderando un pelotón de hombres bien preparados. En caso de obedecer órdenes, tal vez seamos capaces de liderar una rebelión en pos de los más altos puestos de las listas.

Ignacio Pérez, fundador de Pyro Studios, ha revelado que se trata del proyecto más ambicioso de la empresa española hasta la fecha. «Al combinar el enfoque táctico de los títulos de *Commandos* anteriores con la acción intensa de un shooter en primera persona, esperamos que *Commandos Strike Force* presente una aproximación más cerebral al género de los juegos de guerra. Creemos que vamos a establecer un nuevo punto de referencia entre los títulos dedicados a la Segunda Guerra Mundial.»


Emplea los prismáticos para espiar a los nazis desde lejos.


El Boina Verde rebana pescuezos con sigilo y profesionalidad.



↑ A los nazis no les pasará por alto tu presencia, de modo que si te perciben no dudarán en dispararte y llamar a los refuerzos.

Información adicional

SE BUSCA
No te nemos noticia alguna sobre el paradero de los antiguos personajes Lupin, Natasha o, nuestro preferido, el perro Whiskey. Si lo descubrimos, seréis los primeros en enteraros. Esperemos que no estén encerrados en algún campo de concentración alemán.



ENCANTADO DE EXPLOSIONARTE
Si quieres pasártelo en grande abriendo un boquete de dimensiones pantagruélicas, por ejemplo, tienes acceso a todo tipo de explosivos, desde plásticos a bombas lapa.

Súpersoldados

Conocemos ya las tres nuevas caras que aparecerán en *Commandos Strike Force*, y cada una dispone de una habilidad única capaz de poner fin a las ansias expansionistas de los nazis. Tendrás que emplear la destreza de cada soldado con mucha precisión. *Commandos Strike Force* será en primera persona, pero eso no quiere decir que puedas jugar como si de Quake se tratara. Deberás exprimirte el cerebro tanto como los redaños. Aquí tienes una breve reseña sobre los miembros de tu pelotón que te ayudarán en tu misión.



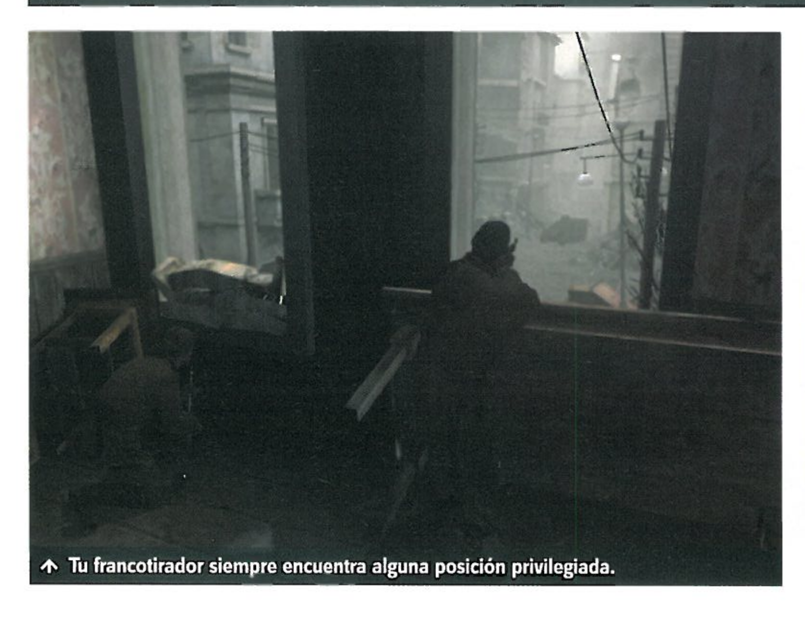
El Boina verde
Este tipo nació con una pistola bajo el brazo. Un as con cualquier armamento pesado, así como con las técnicas de combate sigilosas. Yo que tú no me metería con él.



El francotirador
Donde pone el ojo, pone la bala, e incluso el cuchillo. Como enemigo, te liquidará antes de que sepas lo que ha ocurrido.



El Espía
Un traidor y un tránsfuga. Este alemán converso es un experto en interrogatorios e infiltraciones. Puede colarse en el cuartel general de los nazis sin llamar la atención.



↑ Tu francotirador siempre encuentra alguna posición privilegiada.



↑ Un cóctel Molotov te vendrá de perlas contra, prácticamente, cualquier enemigo.

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Hay tanto que ver y que hacer en *Scrapland* que no sabremos por dónde comenzar. Para empezar, podremos asumir la forma de montones de robots.

Scrapland

American McGee apadrina este juego "made inSpain"



DESPUÉS de traer a los jugadores de PC el maravillosamente retorcido juego de plataformas *Alice*, y de casi traer a los propietarios de Xbox una versión igualmente retorcida de *The Wizard of Oz*, el famoso diseñador de juegos American McGee (que fue un miembro original de id Software) ha aparecido ahora con algo completamente diferente. Aunque nuestras primeras impresiones de lo que hemos visto hasta ahora nos recuerdan un poco al adorable y diminuto Glitch del excelente *Metal Arms* , McGee promete un "asombroso nuevo mundo" en *Scrapland*.

«Desde hace un tiempo he estado trabajando con el equipo de desarrollo español Mercury Steam Entertainment para dar los toques finales a este increíble nuevo mundo», ha declarado. McGee cree que *Scrapland* será finalmente una culminación de todas las cosas que los jugadores ansían. En él se darán cita elementos como juego con final abierto, acción de combate trepidante, narrativa atractiva, montones de misterio, y una sana dosis de humor. Una cosa es segura, y es que se le está haciendo una gran promoción. También promete los mejores entornos y el mejor diseño de los personajes desde que apareció *Alice*.

Como muestran las capturas de pantalla, *Scrapland* será un juego de acción en tercera persona de temática de ciencia ficción con muchos saltos de un lado para otro como parte del argumento. Jugaremos en el papel de D-Tritus, que es un pequeño y pícaro robot montado a partir de varias piezas de chatarra y capaz de casi todo. Puede transformarse en cualquiera de los 15 tipos de personaje del juego y construir naves espaciales (¡y naves de ataque también!) con cientos de permutaciones. Por lo cual, ya no tendremos que ver más series de robots espaciales en televisión.

Lo fundamental del juego tendrá lugar en una despiadada ciudad habitada por robots conocida por sus habitantes como Chimera, en el remoto planeta de Scrapland, creado enteramente a partir de chatarra. En la piel de D-Tritus podremos pedir, tomar prestado o robar cualquier tipo de nave del juego. Y nos han prometido que habrá muchas.

Como productor ejecutivo del juego, McGee ha dicho que está «inyectando una creatividad única» en los diálogos y en el desarrollo de los personajes, según el anuncio oficial. «Supe que quería participar en este proyecto en el momento en que me reuní con Mercury Steam y vi el juego», comenta con brillo en los ojos. «*Scrapland* tiene un estilo de juego libre completamente único que capitaliza el éxito de juegos como *Grand Theft Auto 3*, pero que lleva la acción un paso adelante.»



↑ Cuando los policías nos persigan, nos convertiremos en uno de ellos.



↑ Como robot enfermero, nuestro objetivo es "golpear" a la gente.





Algunos objetivos precisarán que localicemos a sujetos específicos.



Éste es el desguace donde podremos construir nuestras propias naves.

Información adicional

ILUMINADOS

Enlight Software fue fundada en 1993 con el objetivo de "iluminar" el mundo con ricas formas de entretenimiento. En 2003, la firma hizo su debut en el mundo de la publicación de juegos con Enlight Interactive. *Scrapland* será la primera publicación de la división en Europa.

CRECIENDO

El estudio español Mercury Steam Entertainment es uno de los últimos desarrolladores independientes de juegos que se han incorporado al panorama global. Para información de aquellos de nosotros dotados de buena memoria, el equipo está compuesto por varios programadores que trabajaron en *Blade of Darkness* en Rebel Act Studios. Codemasters intentó publicar un juego titulado *Ultimate Blade of Darkness* para Xbox, pero el cierre de Rebel Act dio al traste con este sueño.



Pero todo no va a ser volar y disparar. Muchas áreas del juego requerirán exploración y conocimiento de nuevos personajes.

Juego en equipo

LAS OPCIONES de juego por Live y con cable de interconexión han sido confirmadas por los desarrolladores y por el editor, pero *Scrapland* también tendrá un elemento multijugador *off line*. Los modos multijugador incluirán clásicos como deathmatch y capturar la bandera. Todos los modos multijugador tendrán la agradable posibilidad de permitirnos llevar las naves que hayamos creado en las partidas de un solo jugador para utilizarlas en multijugador. Pero, ¿a que sería más interesante todavía si al destruir nuestra nave en el modo multijugador ésta desapareciese de nuestra partida guardada de un solo jugador?



Construiremos nuestra propia nave y la probaremos.

Hay que ver la cantidad de dolor que puede sufrir un robot.

↑ Compite contra los rivales por los barrios bajos de Nueva York.

Midnight Club 3: DUB Edition

XBOX LIVE JUGABLE

Sin lugar a Dubdas, las carreras cambiarán para siempre



¿DUB? ¿Qué demonios es eso de DUB? Muy sencillo: es el nombre que reciben esas enormes llantas de aleación de más de 20 pulgadas que hacen que los coches parezcan de juguete. Sin embargo, en este caso, DUB hace referencia a *DUB Magazine*, una revista especializada en *tuning* y modificaciones. Gracias al patrocinio de *DUB Magazine*, la presencia de licencias y modificaciones está, pues, más que asegurada.

Si te apetece saltar sobre una hilera de rascacielos de doce pisos, nadie te lo va impedir. Al competir a lo largo y ancho de zonas urbanas tales como callejones, autopistas e incluso grandes almacenes, *Midnight Club 3* promete multitud de misiones de final abierto como en entregas anteriores. Ofrecerá decenas de rutas alternativas y, cuanto más potente sea el coche, más fácil te resultará encontrarlas.

En honor a los templos elevados a la gasolina, los niveles incluyen las ciudades norteamericanas abanderadas de la industria del motor, es decir, Atlanta, Detroit y San Diego. Pero como tanto coche suele provocar problemas de congestión, el juego apuesta también por nuevas motocicletas, como la excelente Aprillia Mille Sports Bike. Dichos pepinos también podrán modificarse a placer, aunque siempre queda la opción de sentarse al volante de un 4x4 y pasar por encima del tráfico rodado.

Cadillac, Chevrolet, Chrysler, Dodge, Lexus, Lotus, Mercedes y VW hacen acto de presencia, así como Ducati, Hotmatch y Kawasaki, hasta totalizar 50 vehículos más los cientos de variaciones posibles a partir de las piezas disponibles. ¿Y qué mejor manera de celebrar la obtención de un coche nuevo que hacerlo pedazos? Por primera vez, disfrutaremos de piñazos en tiempo real y, si bien las novedades introducidas en el motor de física de partículas, la iluminación y los accidentes sacarán a la luz a nuestra faceta más sádica, tenemos entendido que Rockstar planea ir más allá. A los fabricantes de coches no les hace mucha gracia ver cómo sus vehículos acaban en el desguace, pero todo apunta a que el juego va a hacer caso omiso de sus advertencias. Semejante compendio de bondades, combinado con la presencia de los dos juegos anteriores, jugabilidad Live para hasta ocho jugadores que incluye modos tales como Persigue la Bandera y Detonar, y un editor de circuitos mejorado, nos obliga a plantearnos la siguiente pregunta: ¿cuánto tiempo ostentará *Burnout 3* el título de «mejor juego de carreras arcade»? La duda quedará despejada la próxima primavera...



↑ Los vehículos clásicos competirán contra los monstruos más rápidos.



↑ Podrás personalizar vehículos SUV, aparte de los típicos deportivos.





Por primera vez, los vehículos de *Midnight Club* sufrirán daños considerables.



También podremos sentarnos al volante de los nuevos Hummers.

Información adicional

MANITA DE PINTURA
En *Midnight Club 3* podremos sobreponer hasta cinco capas de pintura en la carrocería de nuestro coche. De este modo, la tonalidad variará dependiendo del ángulo de visión que tengamos.

RODAR Y RODAR
Seguro que alguna vez habrás visto alguno de esos tapacubos que siguen girando, incluso cuando el coche está parado. En *Midnight Club 3* podrás adornar tus neumáticos con este tipo de tapacubos, y dotarlos del perfil que mejor se adapte a tus gustos.

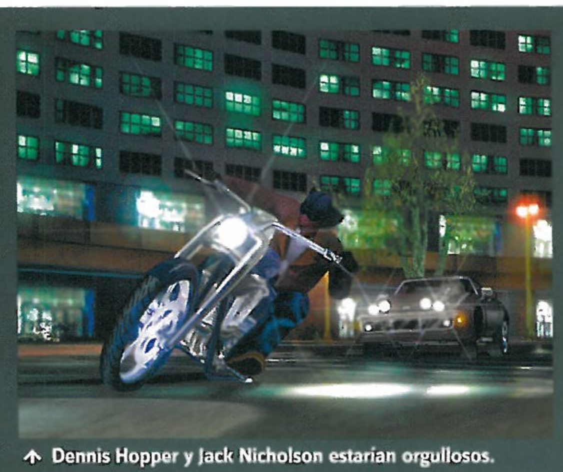
INTERIOR DE PIEL
Se rumorea que, además del exterior, también podremos maquear el interior de los vehículos, desde la palanca de cambios hasta la tapicería.



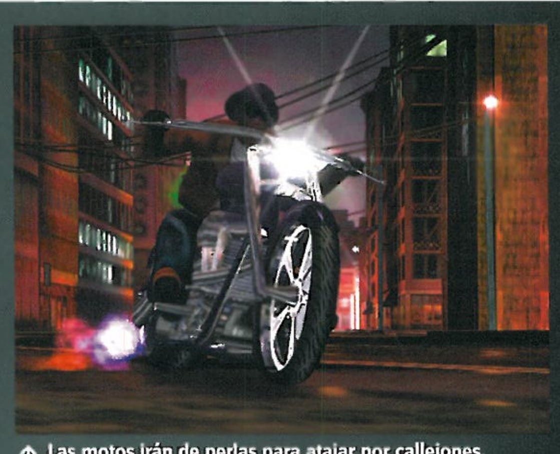
La espectacular iluminación nocturna es sin duda uno de los aspectos más llamativos del juego.

Pepinos motorizados

En *Midnight Club 3: DUB Edition* se incluirán algunos circuitos en los que tendremos que abandonar nuestros preciosos coches para subirnos a lomos de potentísimas motocicletas. A partir de ese momento nos veremos obligados a circular entre el tráfico congestionado para batir a los rivales, los cuales mostrarán especial empeño en tirarnos al suelo. Como siempre, dichos circuitos estarán plagados de rampas y atajos aunque, si nos parece poco, existirá la opción de diseñar trazados a gusto del consumidor, repletos de atajos, trampas y callejones de salida que sólo el usuario conocerá. ¡Qué ganas tenemos de echarle el guante a este magnífico juego!



Dennis Hopper y Jack Nicholson estarían orgullosos.



Las motos irán de perlas para atajar por callejones.





Corea del Norte. 2007. Tú lideras a los Ghost, la mejor fuerza terrestre del mundo. Tus órdenes: Acabar con una aguerrida facción militar Coreana antes de que desencadene un Armagedón nuclear a escala mundial.

Bienvenido a la guerra del mañana soldado. Sólo trata de salir vivo de ella.

www.ghostrecon.com



Primeros detalles sobre el Episodio III de Star Wars

LucasArts desvele las primeras informaciones y pantallas del juego

Desde que a finales de septiembre se lanzase en DVD la renovada trilogía original de *Star Wars*, los *fans* de la saga no han parado de vivir emociones fuertes. Primero, y a modo de suculento aperitivo, Lucas desveló el nombre con el que finalmente será conocido el *Episodio III: La Venganza de los Sith*. Más tarde, a principios del mes de noviembre, llegó el verdadero plato fuerte: el primer trailer de la película, que seguramente a estas alturas ya habréis devorado ávidamente quién sabe cuantas veces... En vuestra retina, como en la nuestra, habrán quedado ya grabadas sin duda una serie de espectaculares imágenes, siendo probablemente la del inicio de la transformación de Anakin en Darth Vader la más impactante de todas ellas.

Lo mejor de todo es que casi de forma paralela, LucasArts dio también el pistoletazo de salida a la presentación en sociedad del juego basado en la película (aunque en el citado DVD ya se podía ver un *making off* de este título), que al igual que ésta será lanzado (en USA, claro) a principios de mayo del año que viene. Se trata de una aventura de acción en tercera persona en la que tanto Anakin Skywalker como Obi-Wan Kenobi compartirán protagonismo mientras toman parte en trepidantes combates y espectaculares duelos (espada de luz en mano, por supuesto). A medida que el juego avance, cada uno de ellos se irá decantando por una lado de la Fuerza, lo que derivará en el inevitable enfrentamiento entre la Luz y la Oscuridad.

↑ Las primeras imágenes del juego no pueden ser más espectaculares y prometedoras.

Otro aspecto que evidentemente no faltará en el juego será la utilización por ambos personajes de diversos poderes de la Fuerza, que variarán en uno y otro caso. Es relevante destacar que para conseguir el máximo realismo y espectacularidad en el desarrollo del juego, LucasArts ha contado con la colaboración de Nick Gillard, el coordinador de los especialistas que han realizado las secuencias más arriesgadas de la película.

Se trata de una aventura de acción en tercera persona en la que tanto Anakin como Obi-Wan compartirán protagonismo





Asesino en serio

Eidos anuncia la nueva entrega de Hitman

Hitman Blood Money es el nombre de la nueva entrega de la popular saga de Eidos, cuyo lanzamiento está previsto para la primavera de 2005. La compañía inglesa recupera así una de sus franquicias de mayor éxito, la cual nos traerá de nuevo a la primera plana de actualidad al Agente 47, el implacable asesino igualmente conocido por la frialdad de sus métodos y su reluciente cráneo.

El juego, que contará con una nueva versión del motor gráfico Glacier, nos trasportará hasta Norteamérica, donde el Agente 47 vivirá una delicada situación: los otros agentes de la ICA están siendo sistemáticamente eliminados, y él parece ser el próximo objetivo. El desarrollo de esta nueva entrega de *Hitman* corre otra vez a cargo de IO Interactive.



«Al primero que diga que parezco una bombilla más le pego un tiro...»

Vuelven los fantasmas

Microsoft distribuirá en Europa Project Zero 2

Los aficionados a los survival horror están de enhorabuena, pues Microsoft ha confirmado que será la encargada de distribuir en Europa *Project Zero 2: Crimson Butterfly*, la segunda entrega del recordado juego de Tecmo. Como muchos recordareis, la primera entrega del juego, aún cumpliendo muchos de los cánones del género, poseía un detalle de notable originalidad: nuestra única arma para hacer frente a los fantasmas que nos acosaban era una cámara fotográfica.

Esta secuela reincide en este detalle pero presenta un nuevo argumento: Mio Amakura, una chica con un desarrollado sexto sentido, y su hermana gemela Mayu, investigarán un pueblo abandonado donde acontecerán terroríficos sucesos. La mariposa carmesí que da nombre al juego tendrá su papel en la historia...



BREVES

B.C.: R.I.P.
Perdón por el galimatías de siglas, pero lo que queremos contaros es que el desarrollo de *B.C.*, uno de los prometedores proyectos de Lionhead para Xbox ha sido cancelado, al menos momentáneamente. Eso sí, el propio Peter Molyneux no descarta que más adelante se retome su desarrollo para concluirlo.

Más mutantes
Aunque de forma no oficial, Activision ha desvelado que ya está en marcha la secuela del recién editado *X-Men Legends*. Del proyecto no han trascendido más detalles, salvo que su desarrollo correrá a cargo de Raven Software y que casi con seguridad llegará a Xbox.

Malas calles
Midway ha anunciado la puesta en marcha de un proyecto bastante singular: en colaboración con el director de cine John Singleton va a trabajar en el desarrollo del juego *Fear & Respect*, ambientado en las calles de la ciudad de Los Angeles. Se tratará de un juego de acción en tercera persona centrada en las andanzas de las pandillas urbanas.

"Res" o no "res"
Si, ya sabemos que la famosa frase de Hamlet era "Ser o no ser", pero nosotros nos referimos a "Res", a *Resident Evil*. La cuestión es que a la largo del las últimas semanas se han sucedido los rumores acerca de una futura llegada de la serie a nuestra consola... lástima que Capcom haya salido al hilo de las especulaciones para desmentirlo, al menos por el momento.

aDeSe Crece
La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento cuenta desde noviembre con un nuevo miembro, Activision, la multinacional del videojuego que acaba de abrir oficinas en nuestro país.

Acuerdo Eidos/Avalanche
El estudio de desarrollo sueco Avalanche ha llegado a un cuerdo con la compañía inglesa Eidos para dar forma a un proyecto bautizado como *Just Cause*. Se trata de un juego de acción que será publicado para Xbox y otras plataformas en el año 2005.

Apatrullando sin cesar
La tercera película de Torrente tendrá su propio juego

El inefable Santiago Segura está ya manos a la obra con la tercera entrega de Torrente, de la que por el momento no se conocen ningún tipo de detalles, a excepción de que contará con su propio videojuego, desarrollado -como también era de esperar- por la compañía española Virtual Toys.

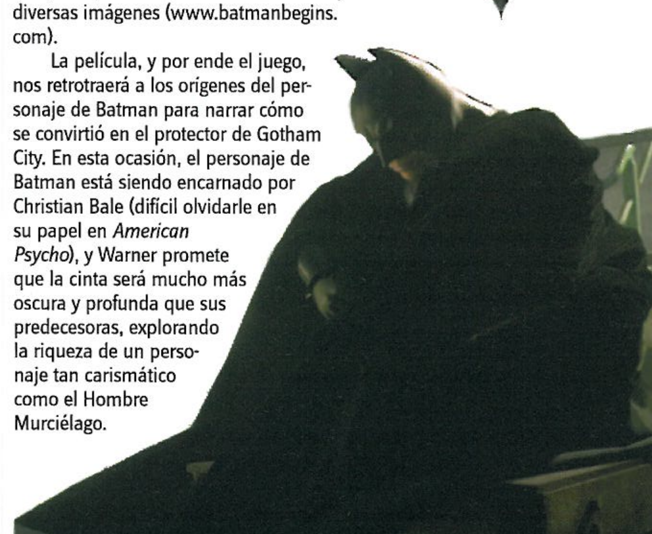
La distribución del juego correrá a cargo de Virgin Play, y la buena noticia es que además de al PC, está vez el juego llegará también a otras plataformas, Xbox incluida.

Torrente 3 está siendo desarrollado de forma paralela al propio rodaje de la película -cuyo estreno está previsto para 2005- y la participación de Santiago segura está siendo muy directa, empezando por el hecho de prestar su voz y su imagen.

Al parecer, el juego nos permitirá recorrer una extensa ciudad tanto a pie como en coche o en moto, ¿y si lo llamasen *Grand Theft Au-Torrente*...?

Toda saga tiene un comienzo
Electronic Arts publicará en 2005 el juego basado en la película Batman Begins

Warner Bros, DC Comics y Electronic Arts han firmado un acuerdo que permitirá a esta última realizar un juego basado en el filme en el que actualmente trabaja la primera, y del que ya se puede ver en la Red un *trailer* y diversas imágenes (www.batmanbegins.com).



La película, y por ende el juego, nos retrotraerá a los orígenes del personaje de Batman para narrar cómo se convirtió en el protector de Gotham City. En esta ocasión, el personaje de Batman está siendo encarnado por Christian Bale (difícil olvidarle en su papel en *American Psycho*), y Warner promete que la cinta será mucho más oscura y profunda que sus predecesoras, explorando la riqueza de un personaje tan carismático como el Hombre Murciélago.

Hasta en la sopa
Las Tortugas Ninja vuelven en Battlenexus

Si alguien pensaba que las Tortugas Ninja habían quedado relegadas al olvido, se equivocaba de parte a parte. No sólo han vuelto a la televisión renovadas para reclamar el lugar que les corresponde por derecho propio, sino que también se van a convertir de nuevo en protagonistas de otro videojuego, en este caso desarrollado por Konami. *Teenage Mutan Ninja Turtles 2: Battlenexus* (nombre corto donde los haya), es como ha sido bautizado el juego en cuestión -que ya ha sido lanzado en Norteamérica y que llegará a primeros de 2005 a Europa- y no es otra cosa que un trepidante arcade con abundantes dosis de lucha y de plataformas que nos permitirá controlar a los cuatro quelonios más famosos del mundo, o lo que es lo mismo, Raphael, Donatello, Leonardo y Michelangelo. En fin, sólo cabe decir una cosa: ¡cowabunga!



↑ Las tortugas más rápidas en acción.

Regreso al frente
EA presenta Medal Of Honor: Dogs of War

Medal of Honor, la popular franquicia de EA, va ser revisitada en breve, pues para la primavera del año próximo está previsto el lanzamiento de *Dogs of War*, una nueva entrega que, entre otras plataformas, llegará también a Xbox. El juego, de nuevo inscrito a la acción en primera persona, nos trasladará al frente europeo en pleno año 1942 para, en la piel del teniente William Holt, llevarnos a participar -a veces en solitario, a veces al frente de nuestro escuadrón- de forma decisiva en cuatro trascendentales batallas que decantaron el rumbo de la guerra a favor de los Aliados.

EL RIVAL DE HARRY Lemony Snicket llega a Xbox

Inspirado en la película protagonizada por Jim Carrey, que a su vez se basa en la serie de exitosas novelas para los más jóvenes de la casa, *Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket* supondrá el debut -de la mano de Activision- de este peculiar personaje en nuestra consola.

Se trata de un divertido juego de acción que repasa secuencias de la película y también hechos de las tres primeras novelas de la serie, y que está protagonizado por tres niños huérfanos: Violet, Klaus y Sunny. El trío tendrá que vérselas contra su malvado tío Count Olaf, que intentará por todos los medios deshacerse de ellos para apoderarse de la fortuna familiar.

El juego estará a la venta a finales de noviembre.



↑ Tiene un aire muy a lo Charles Dickens, ¿no?





ESTÁ EN TI.

MORTAL KOMBAT
DECEPTION

















PlayStation 2

Los más vendidos

Aunque el lanzamiento de Fable no ha estado exento de cierta polémica y hasta el propio Molyneux ha tenido que reconocer que no cumple todo lo prometido, parece que los usuarios de Xbox coinciden con nosotros en que pese a todo el juego es formidable, como acreditan sus ventas . Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.



1 FABLE

EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **LIONHEAD**

Tal vez no sea ese RPG que iba a revolucionar el género, pero sí un excelente título con una inteligencia artificial como no se había visto antes en un juego.



2 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**

Una vez más, nos hayamos ante el regreso a esta lista de un juego de relumbrón gracias a su nuevo y asequible precio.



3 FIFA FOOTBALL 2005

EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**

Uno de los grandes del deporte rey entra con buen pie en la lista de juegos más vendidos, con el pertinente empujón de contar con opciones para Xbox Live.



4 UEFA EURO 2004

EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**

Al rebufo de la nueva edición de *FIFA* y con un atractivo precio, este pariente cercano del juego estrella de EA Sports regresa a la lista de los más vendidos.



5 OUTRUN 2

EDITOR: **ATARI** DESARROLLADOR: **SEGA**

Una deliciosa recuperación de un clásico imperecedero, que además viene con la guinda de unas más que apetecibles opciones de juego para Xbox Live.



6 TOP SPIN (CLASSICS)

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**

Con el ímpetu de su nuevo precio, este excelente juego vuelve a subir a la red para lanzar un golpe ganador. Punto, set y partido para él.



7 BURNOUT 3: TAKEDOWN

EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **CRITERION**

Nadie es imbatible, y pese a su combatividad, el juego de Criterion ha cedido bastantes puestos después de liderar la lista el mes pasado.



8 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**

Parece que las líneas económicas calan notablemente, hasta el punto que los mejores juegos de Xbox, como el que nos ocupa, viven inexorablemente una segunda juventud.



9 PROJECT GOTHAM RACING 2 (CLASSICS)

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE**

Y otro caso más... La llegada a la línea económica Classics de *PGR 2* le otorga una segunda oportunidad de volver a brillar en esta lista.



10 NBA LIVE 2005

EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**

Puede que sea el eterno segundón -la sombra de FIFA es alargada- pero la otra gran franquicia deportiva de EA Sports también tiene su tirón entre los usuarios de Xbox.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Invierno 04	BloodRayne 2	Majesco	TBA
	Crash and Burn	Climax	Eidos
	Lemony Snicket	Activision	Activision
	Miami Vice	Davilex games	TBA
	Need For Speed Underground 2	EA	EA
	Predator: Concrete Jungle	Eurocom	Vivendi Univ.
	Snowblind	Crystal Dyn.	Eidos
	Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Konami
	Trivial Pursuit: Unhinged	Artech	Atari
Primavera 05	25 To Life	Avalanche	Eidos
	Advent Rising	Majesco	Vivendi Univ.
	Area 51	Midway	Midway
	BC	Intrepid Ent.	Microsoft
	Close Combat: First to Fight	Destineer	Take-Two
	Commandos Strike Force	Pyro	Eidos
	Conker: Live & Reloaded	Rare	Microsoft
	CT Special Forces: Fire For Effect	Light & Shadow Pr.	Hip Interactive
	Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Microsoft
	Delta Force: Black Hawk Down	Por confirmar	Novalogic
	Destroy All Humans	Pandemic	THQ
	Doom 3	id Software	Activision
	Dukes of Hazzard: ROTGL	UbiSoft	UbiSoft
	FIFA Street	EA BIG	EA
	Forgotten Realms: Demon Stone	Stormfront	Atari
	Forza Motorsport	Microsoft	Microsoft
	Freedom Force Vs The Third Reich	Initial	TBA
	Get On Da Mic	Eidos	Eidos
	Gungriffon	Kama	Tecmo
	Iron Phoenix	Sammy	Sammy
	Jade Empire	BioWare	Microsoft
	Kameo: EOP	Rare	Microsoft
	King Arthur	Konami	Konami
	King of Fighters 2003/2004	SNK	Por confirmar
	Mercenaries	Pandemic	LucasArts
	Midnight Club 3: DUB Edition	Take-Two	Take-Two
	NARC	Midway	Midway
	Otogi 2	From Soft.	Sega
	Playboy: The Mansion	Arush	Ubisoft
	Project Zero 2	Tecmo	Tecmo
	Pure Pinball	Iridon	Iridon
	Red Ninja: End of Honour	Tranji	Vivendi Univ.
	Robotech Invasion	Vicious Cycle	Take-Two
	Scaler	Artificial M&D	Take-Two
	Scrapland	Mercury Stream	TBA
	Sonic Mega Collection Plus	Sega	Sega
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft
	Star Wars KOTOR: The Sith Lords	Obsidian	Activision
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Activision
	Starcraft: Ghost	Blizzard	Vivendi Univ.
	The Punisher	Volition	THQ
	TimeSplitters Future Perfect	Free Radical	EA
	Torque	Garage Games	JoWood
	Tron 2.0: Killer App	Climax LA	Disney
	World Racing 2	TDK	TDK
Verano 05	100 Bullets	Por confirmar	Por confirmar
	ATV Quad Power Racing 3	Climax	Por confirmar
	Battlefield: Modern Conflict	EA	EA
	Battlestations: Midway	Mithis	SCi
	Call of Cthulhu	Por confirmar	Headfirst
	Cold Fear	Ubisoft	Ubisoft
	Cold Winter	Swordfish Stu.	Vivendi Univ.
	Colin McRae R	Swordfish Stu.	Vivendi Univ.
	Constantine	Bits Studios	SCi
	Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Sammy
	Dead to Rights 2: Hell to Pay	Namco	Namco
	Emergency Mayhem	Por confirmar	Por confirmar
	Fahrenheit	Quantic Dream	Vivendi Univ.
	Freedom Fighters 2	IO Interactive	EA
	Half-Life 2	Valve	Vivendi Univ.
	Justice League	Trav. Tales	Midway
	MechAssault 2	Day 1	Microsoft
	Medal of Honor: Rising Sun 2 (working title)	EA	EA
	Metal Slug 4 & 5	SNK	SNK
	Miami Vice	Atomic Planet	Davilex
	MotoGP 3	Climax	THQ
	MX Vs ATV Unleashed	THQ	THQ
	NBA Street V3	NuFX	EA
	Oddworld: Stranger	Oddworld In.	EA
	Painkiller	Dreamcatcher	Mindscape
	Pariah	Digital Ext.	Hip Interactive
	Psychonauts	Double Fine	Microsoft
	Rogue Trooper	SCi	SCi
	Roll Call	Argonaut	SCi
	Scarface	Radical Games	Vivendi Univ.
	Sid Meier's Pirates!	Furaxis	Atari
	Sniper Elite	Rebellion	Wanadoo
	SNK Vs. Capcom Chaos	SNK Playmore	SNK Playmore
	Spikeout: Battle Street	Sega	Sega
	Star Wars Episode III	LucasArts	LucasArts
	Stolen	Hip Interactive	Por confirmar
	The Bard's Tale	InXile	Por confirmar
	The Movies	Lionhead	Activision
	The Roots	Cenega	Cenega
	Tork	Tiwak	Ubisoft

*Estas fechas estan sujetas a cambios.



BLiNX 2
MASTERS OF TIME & SPACE
LANZAMIENTO
3 DE DICIEMBRE
SÓLO PARA XBOX
ARTOON
Microsoft game studios
3+
www.pegi.info
XBOX
it´s good to play together
xbox.com/es
Microsoft, Xbox®, Xbox® Live™ y los logotipos de Xbox® son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países.

Dead or Alive Ultimate

¿El juego de lucha on line definitivo?



En el pasado, había juegos de lucha *on line*, pero todos eran de la variedad retro 2D (*Capcom Vs SNK 2*, ROX 15, 7,9 y *Street Fighter: Anniversary Collection*, ROX 33, 5.9). *MK: Deception* es el primer juego de lucha en 3D que utiliza las líneas telefónicas, y finalmente *DOA Ultimate* ha subido al ring y ha flexionado sus músculos desnudos igual que haría un profesional enfadado deseando machacarnos.

Básicamente, *DOA Ultimate* es una mezcolanza de los anteriores juegos de *Dead or Alive*, todos retocados para adecuarlos a los requisitos actuales en cuanto a delicia visual y todos equipados con juego *on line*. Hay armarios roperos con nuevos trajes y un saludable derroche de nuevos niveles en los que luchar. Como siempre, podremos golpear las cabezas de la gente contra el suelo y las paredes, lanzarlos por puentes y tirarlos cuesta abajo, abriendo nuevas áreas de un nivel para continuar el brutal apaleamiento.

Es ultra-rápido, increíble de contemplar, y el hecho de que podremos luchar contra gente de todo el mundo es fantástico.



La forma más rápida de echar a alguien del juego es partiéndole las piernas.



Necesitaremos devolver golpes rápido y a tiempo.



Empujaremos, golpearemos y patearemos a los enemigos.



Hay una tonelada de nuevos trajes, niveles interactivos y movimientos que conseguir, además del añadido para Xbox Live.

Combinación de golpes

Una serie de movimientos mortales.



Bass es un luchador malo que va a repartir varios golpes enlazados a Lei Fang.



Después de noquearle, unas pocas vueltas mandarán a Lei Fang a la otra esquina.



Los movimientos con múltiples partes tienen un aspecto fabuloso y son vitales.

Call of Duty: Finest Hour

Sangre, sudor, lágrimas... y Xbox Live

Des: Spark Unlimited | Dis: Activision
Salida: Navidad | Live: 2-16 jugadores
Jugadores: 1-2



El equipo de desarrollo Spark está formado por algunos de los creadores que trabajaron en las saga *Medal of Honor*.

«¡Aquí no repartimos medallas de honor, chaval!», vocifera un oficial mientras Estalingrado se hace añicos alrededor de tus oídos. «Aquí hemos venido a limpiar el lugar de escoria nazi y a liberar a la madre patria! ¡Por Rusia, por nuestros camaradas y por la libertad!» Acto seguido, recibe un balazo en el entrecejo y te ves abocado a la batalla de la Segunda Guerra Mundial más feroz que se ha dirimido jamás en Xbox. Spark Unlimited, un equipo de desarrollo formado por creadores de la saga original de *MOH* y veteranos reales de la Segunda Gran Guerra, sabe lo que quiere decir prescindir de los términos «medallas» y «honor». Tal vez suponga una patada en el trasero al resto de sagas de la Segunda Guerra Mundial, pero se trata de una declaración de intenciones en toda regla: *Call of Duty* prepara un conflicto de armas tomar.

El juego se antoja intenso y terrorífico desde los primeros compases. El asalto a Estalingrado transforma al hasta ahora imponente desembarco de Normandía visto en *MOH Frontline* en una escena menor. El número de soldados que aparece en pantalla, y el frenético ritmo al que van sucumbiendo de forma descarnada en su avance, sólo puede tildarse de impresionante. Además, a diferencia de *MOH*, controlas a diferentes personajes a lo largo de todo el juego, cada uno de los cuales explica su propia historia. Cuenta también con doblajes de lujo, como el del soldado británico encarnado por Brian Jonson, de AC/DC.

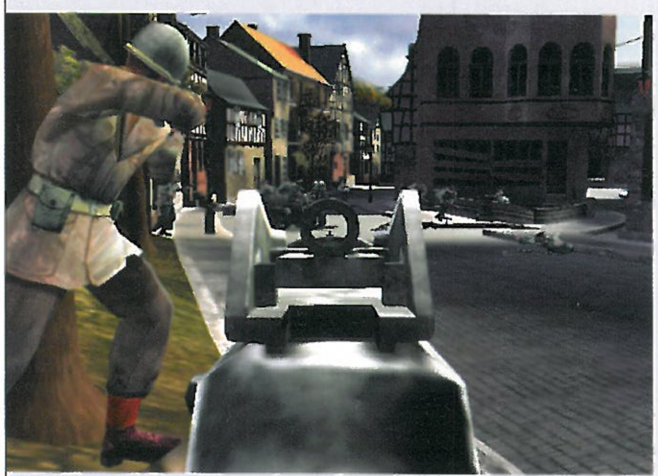
Bien porque te metas en el pellejo de una francotiradora rusa encargada de proteger a un zapador mientras planta minas frente a una columna de tanques, bien porque te enfundes el uniforme de una de las ratas del desierto de Montgomery para enterrar todo tipo de explosivos bajo la fina arena durante la fría noche, el alcance de las misiones será siempre inmenso. En un momento dado, nos encontrábamos avanzando en la retaguardia de una sección de tanques al tiempo que intentábamos desesperadamente derribar a los aviones enemigos antes de su despegue, todo ello bajo una lluvia de fuego considerable. Podemos asegurar que, cuando se disfruta el juego con un equipo de sonido envolvente 5.1 y tu tanque encaja una ráfaga de balas, la experiencia te deja con la camiseta sudada y la boca seca. En cuanto los nazis lograron eliminarnos casi por completo (ojito con estos germanos, porque la IA es más inteligente de lo que parece), nos lanzamos a una carrera suicida hacia una colina coronada por un fortín desde el que nos disparaban sin descanso. Desde luego, nos encontramos ante un juego que merece estar, por méritos propios, en primera línea.

La música también apunta buenas maneras, gracias a una banda sonora que acompaña a la perfección a cada uno de tus movimientos. La música de *MOH* nos impresionó, pero todo indica que se verá superada por la de este nuevo contendiente.

Spark Unlimited ha reunido los elementos más brillantes de la saga de *MOH* y los ha actualizado. *Call of Duty* parece dispuesto a abrir un auténtico cráter en el subgénero de los juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial que dejará calcinados a todos sus rivales.



Los escenarios más espectaculares de la Segunda Guerra Mundial.



Tu pelotón sabrá ponerse a cubierto en caso de tiroteo.

El Eje contra los Aliados La experiencia más brutal, on line.

Un elemento imprescindible de *Call of Duty*, aparte de la intensa campaña para un jugador, es la opción multijugador para Xbox Live. Podrás unirte a jugadores de todo el mundo de los bandos del Eje y de los Aliados y combatir hasta decir basta. Habrá una enorme variedad de modos en equipo para lograr objetivos comunes, así como una increíble opción en la que sólo puede quedar uno.



CON XBOX® CRYSTAL NUNCA LO HABIAS TENIDO TAN CLARO

Si quieres vivir los videojuegos como nunca lo has hecho, la decisión es tan clara como el cristal; tu consola es la Xbox® Crystal por:

Su tarjeta de memoria integrada <

Su triple potencia gráfica <

Su lector DVD <

Su espectacular diseño transparente <



Pero recuerda que

SÓLO PODRÁS ENCONTRAR TU XBOX® CRYSTAL EDICIÓN LIMITADA EN ESTOS PACKS :

>FOOTBALL PACK



PVPR:
179,90 €

Incluye Xbox® Crystal
+ mando + juego FIFA 2005
+ 2 meses de prueba Xbox® Live™.

HALO 2 PACK<



PVPR:
199,90 €

Incluye Xbox® Crystal
+ 2 mandos + juego Halo 2
+ 2 meses de prueba Xbox® Live™.



" Y ahora a través de la Cybertarjeta de la Caixa que encontrarás en el interior de tu Xbox® podrás darte de alta en Xbox® Live™ de forma rápida y segura. Para activar la tarjeta, lo único que tendrás que hacer es entrar en www.xbox.com/es pinchar en Cybertarjeta y seguir las instrucciones. Descubre Xbox® Live™".





it´s good to play together
xbox.com/es





ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.

UNA DE ZOMBIS

Hola amigos. Quería haceros una pregunta... en realidad es la pregunta que gran parte de los propietarios de una Xbox desearía formular y de la que obtener una respuesta positiva. Nuestra consola goza de una amplia lista de juegazos, mis preferidos son *Metal Gear Solid, Legacy Of Kain: Defiance, Silent Hill 4, Halo 2, PES 4, Splinter Cell,* etc... Pero hay uno que se echa en falta para que complete el catálogo de juegos del que gozamos. ¿Saldrá algún Resident Evil para Xbox? ¿Hay alguna esperanza de que aparezca alguno? Es el título que más deseo ver en nuestra gran consola. No he jugado a ningún otro desde que salieron el 1, 2 y 3 en PC. Es una saga que me encanta y creo que ya va siendo hora, ¿no creéis? Y qué mejor que hacerlo en nuestra flamante consola... pero bueno, la esperanza es lo último que se pierde.

Sergio (correo electrónico)

Mucho nos tememos que por el momento la única manera de que veas zombis en Xbox será introduciendo el DVD de la película *Resident Evil* o quizá el *remake* de *El Amanecer de los Muertos*, ya que en lo que a videojuegos se refiere Nintendo llegó a un acuerdo monetario con Capcom para acaparar la saga para su consola. Afortunadamente, y sabiendo que ya tienes *Silent Hill 4* en tu colección, Microsoft publicará en Europa la esperada segunda parte de *Project Zero*, un juego donde el terror y los sobresaltos nos mantienen en tensión durante toda la aventura. También tienes la opción de jugar a *Barbie: The Horse Adventure*, un juego que da miedo al ser introducido en la consola...

LA MANSIÓN PLAYBOY

He leído en Internet que van a sacar un juego basado en Playboy, y me extraña que no lo haya escuchado antes. ¿Qué sabéis vosotros del tema?

Victor Sánchez (Carta)

Aunque no tiene nada que ver el que estemos suscritos a esa revista desde su fundación, sí nos hemos enterado de que Ubisoft ha retrasado el lanzamiento del mencionado juego hasta el primer trimestre de 2005. Quizá sea una estrategia para evitar que las ventas no sean las esperadas ante la avalancha de juegos en la campaña de Navidad, o puede que realmente no esté totalmente terminado, o simplemente que quieran tener más tiempo para realizar un producto mejor; en cualquier caso toca esperar.



↑ *Rainbow Six 3.*

↓ *Silent Hill 4.*

SOBRE TIROS Y PISTOLAS

Me gustaría saber si van a sacar algún juego de pistola para Xbox ya o próximamente porque, la verdad, nos tienen un poco abandonados. Me gustaría saber también si van a sacar alguna versión del *Metal Slug* para Xbox, porque me he enterado que van a lanzar algunas para Playstation 2.

Bisbi (correo electrónico)

Sobre juegos de pistola ya hemos hablado otras veces en esta sección. De momento sólo podrás encontrar *The House of the Dead 3* -solo o con pistola- y *Silent Scope Complete*; eso sí, en el primero podrás desbloquear la segunda entrega si logras pasarte el modo arcade. Seguro que cuando leas esto ya estarás jugando a *Metal Slug 3* para Xbox, una excelente conversión del arcade que nos llega con algunos extras.

JOHN RAINBOW

Me estoy pasando el juego Rainbow Six 3. Me he quedado estancado en el nivel 12 (Garaje). Mi problema es el siguiente: debo capturar a Vargas, pero al liquidar a los terroristas pierdo demasiado tiempo, por lo que me es imposible disparar al chófer, se acaba el tiempo y me pone "misión fallida". He utilizado todo tipo de armas, pero cuando no me matan los terroristas se me acaba el tiempo. El juego me lo estoy pasando en modo normal. ¿Podríais darme algún consejo?

Fabián (correo electrónico)

Está bien, no es que seamos muy partidarios de utilizar trucos durante la partida, pero al parecer se trata de una situación realmente peliaguda. Introduce la siguiente combinación mientras estás jugando, sin dar a la pausa: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A. Con esto conseguirás energía infinita durante el modo de un jugador, ya que no funciona para Xbox Live (afortunadamente, claro).

NINJA GP

Tengo unas cuantas preguntas que me inquietan. ¿Tenéis datos nuevos sobre MotoGP 3? Es que me encanta y estoy pensando en suscribirme a Xbox Live sólo por él. La otra duda que tengo es saber si me podéis ayudar con Ninja Gaiden. No sé qué hacer en el capítulo 14; estoy en el laberinto y no sé cómo matar a las pirañas blancas que me comen. Además, cuando llego con Doku estoy medio muerto y no tengo nada que hacer contra él. He consultado la guía que publicasteis hace algunos meses, pero no he conseguido dar con este problema. Por último me gustaría que me dierais vuestra opinión: ¿Qué juego me recomendáis entre Deus Ex: Invisible War y The Chronicles of Riddick?

Los aficionados al motor estamos de enhorabuena ya que Climax anunció el desarrollo de *MotoGP 3* para PC y Xbox, aunque nos van a hacer esperar más de lo que nos gustaría: su lanzamiento está previsto para septiembre de 2005. En cuanto a *Ninja Gaiden*, lo mejor que puedes hacer con las pirañas es usar la doble hoz vigoriana contra ellas ya que su gran velocidad de giro las hace ideales contra estos molestos enemigos. Por último, tenemos que decir que las recomendaciones siempre son una tarea difícil, sobre todo cuando se trata de dos juegos muy buenos. Si te gustan los buenos argumentos y además te va la aventura y un poco de rol, te recomendamos *Deux Ex*, que además tiene bastantes más horas de juego que su rival. Eso sí, comprar *Riddick* nunca será una mala idea, su jugabilidad te sorprenderá.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

Kikobox lanza una petición porque le gustaría encontrar un póster gigante de Halo 2 en alguno de los próximos números de la revista. Ay, Halo 2... No sólo nos basta con jugarlo, sino que queremos admirarlo colgado en la pared. Por otro lado, Halonator no parece estar muy de acuerdo con el análisis de Mashed porque no le parece un juego tan bueno ni tan divertido como a nosotros, ni siquiera jugando junto a colegas.

Por su parte, **Molist** pide ayuda para Shenmue 2: necesita encontrar las medallas que le permitan pelear con Izumi y Hielen, pero no consigue encontrarlas. **Colina**, a su vez, no logra pasar la misión del aeropuerto en Splinter Cell: Pandora Tomorrow, ya que no logra localizar a Soft usando la cámara térmica. **Turokboy** ha "posteado" un mensaje bastante polémico donde afirma sin paliativos que Halo 2 apesta y que prefiere esperar a Doom 3, lo que hace que reciba un aluvión de respuestas por parte de foristas como **Blinx:TS**, **RubenHazuki** o **AxL**, si bien es cierto que dichas afirmaciones son previas a probar el juego en su Xbox, a día de hoy puede haber cambiado un "pelín" de opinión.



Opinión que **bleq_el_único** nos deja sobre Steel Batallion: Line of Contact, un juego que le ha parecido muy recomendable, comentando sus experiencias jugando en Xbox Live, sin duda un gran juego que junto al mando adquiere un realismo espectacular. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.



movilatino.com

entra, aquí hay gente como tu!

chat, contactos, grupos, descargas, privados, citas, y todo lo que necesitas...



Melodias y Logos

Envia **XB 53404** al **7202**
o llama al **806.52.60.69**

Cód.20022	Cód.18737	Cód.18622
Cód.18502	Cód.18260	Cód.16167
Cód.09087	Cód.06417	Cód.05131
Cód.04154	Cód.04152	Cód.06417
Cód.12549	Cód.32750	Cód.30278

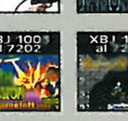
XB 59949 - Marhilin Man - Personal Jesus
XB 59948 - Bellonse - Work it out
XB 59947 - Allannis Morizete - Ironic
XB 59946 - D´ 411 - Dumb
XB 59945 - Robihe Will - Let me enterta...
XB 59944 - Athomik Clthen - The tide is...
XB 59943 - Huxher - Confessions pt.2
XB 54527 - Ant. O. + Mhalu - Devuelvem...
XB 59942 - Grhen dey - American idiot
XB 59941 - The Strecs - Blinded by the...
XB 59877 - Kelless - Trick me
XB 59876 - Mari Winamss - I don´t wan...
XB 60718 - Evanesense - Everybody´s...
XB 60717 - The Calin - Our lives
XB 59875 - N.A.R.D. - Maybe
XB 54473 - Mr. Omar - Dale don dale
XB 54472 - Endy y Lukas - Mirame a la...
XB 54471 - Soverr - El hombre de hielo
XB 59874 - Despena Bandi - Opa opa
XB 54470 - OVK - Ni te das cuenta
XB 59869 - Alans Moricete - Everything
XB 60715 - Leny Crabiz - Where are...
XB 54456 - La Aventura - Obsesion
XB 59868 - Yamella - Thank you
XB 59867 - Outcas - Roses
XB 53414 - Narcoti trustt - I like it
XB 60714 - Macfil 5 - colours in her hair

Juegos

Envia **XBJ 1010** al **7202**
o llama al **806.52.60.50**












Sonidos Reales

Envia **XBS 16222** al **7202**
o llama al **806.52.60.70**

XBS 77045 > Harley Davidson
XBS 77091 > Risa de Thriller
XBS 77011 > Beso
XBS 77006 > Gemidos
XBS 77010 > Gemidos 2
XBS 77009 > Gemidos rapidos
XBS 77002 > Grito de Tarzan
XBS 77000 > 20th Century Fox
XBS 77008 > Oooh
XBS 77007 > Orgasmo
XBS 77116 > R2D2
XBS 77020 > Explosión
XBS 77119 > Bebe gracioso
XBS telefono > Teléfono antiguo
XBS 77075 > Gallo
XBS 77118 > Tirando del Water
XBS 77063 > Burro
XBS 77052 > Erupto bruto
XBS 77053 > Estornudo
XBS 77065 > Caballo
XBS 77064 > Caballo relinchando
XBS 77106 > Cazando al pavo
XBS 77066 > Cerdo
XBS 77122 > Hola, hay alguien?
XBS 77058 > Pedo
XBS 77123 > Que alguien me coja!
XBS raro > Raro, rar...ro......
XBS 77068 > Chimpace excitado
XBS 77096 > Leon rugiendo
XBS 77093 > Lobo
XBS 77059 > Risa malvada
XBS 77060 > Risa tonta
XBS 77051 > Vomito
XBS 77061 > Yehaw
XBS 77038 > Pistola 9 mm
XBS 77118 > Tirando del water
XBS 77020 > Explosión

Sonidos Reales

Envia **XBS 16222** al **7202**
o llama al **806.52.60.70**

XBS 77048 > Sirena de policia
XBS 77245 > Del pita del
XBS 77178 > Cuñaaaaao
XBS 77196 > Tienes un mensaje nuevo
XBS 77258 > Coge el puto tel...cabron!
XBS 77176 > Españ...Franco ha muerto
XBS 77166 > Doctor Maligno
XBS 77062 > Buho
XBS 77063 > Burro
XBS 77065 > Caballo
XBS 77064 > Caballo relinchando
XBS 77106 > Cazando al pavo
XBS 77066 > Cerdo
XBS 77068 > Chimpancé excitado
XBS 77070 > Elefante
XBS 77072 > Focas
XBS 77071 > Gallinas
XBS 77075 > Gallo
XBS 77074 > Gallo cacareando
XBS 77076 > Galope de caballo
XBS 77217 > Gatito
XBS 77077 > Gato enfadado
XBS 77078 > Gato maullando
XBS 77079 > Gato ronronea
XBS 77095 > Insectos volando
XBS 77088 > Jaguar
XBS 77085 > León
XBS 77096 > León rugiendo
XBS 77093 > Lobo
XBS 77186 Alo alo te pierdo
XBS 77188 Arranca llevo manos libres!
XBS aznar Aznar
XBS boris Boris
XBS 77227 Cantando en la ducha
XBS 77159 Canto tiroles
XBS risa Carcajada
XBS dinio Dinio

Polifónicas

Envía **XBP 84468** al **7202**
o llama al **806.52.60.70**

XBP 84963 - R.E.M. - Leaving New York
XBP 84962 - Maroon 5 - She will be loved
XBP 84961 - Destinhy xalld - Lose my br...
XBP 84960 - Poi Uelher - Wishing on a s...
XBP 84959 - Ramstehin - Amerika
XBP 84953 - De Corrss - Angel
XBP 84952 - Nellhy - My place
XBP 84951 - Robiee Willhams - Radio
XBP 84689 - Tomas Ander - King of the...
XBP 84687 - Keko - La brisa
XBP 84685 - Pinc - Last to know
XBP 84684 - Dabid Bisval - Me derrumbo
XBP 84683 - HEamon - Fuck it (I don´t...)
XBP 84681 - Sisor sister - Take your...
XBP 84679 - Paula Rubio - Perros
XBP 84678 - Dabid Bisval - Permitame...
XBP 84677 - Limb Vizkit - Build a bridge
XBP 84673 - Nora Jons - Feelin in th...
XBP 84613 - Sugarbebas - In the middle
XBP 84611 - Metalika - Whiskey in the jar
XBP 84610 - Hilari Duff - Come clean
XBP 84609 - Manha - Te llevare al cielo
XBP 84608 - Delta Godreem - Throw it...
XBP 84607 - Uil Young - Your game
XBP 84605 - Chin Shan - Shin chan dance
XBP 84604 - Ticianho - Las cosas que...
XBP 84602 - Linquin Parc - Pushing me...
XBP 84601 - Magia de oz - En un lugar
XBP 84600 - Endy y Lu... - El ritmo de...
XBP 84599 - Extramodo... - Esclareci...
XBP 84594 - Alanes Mori... - Everything
XBP 84593 - Basament Jazx - Good lu...
XBP 84591 - Bluhe - Breathe easy
XBP 84590 - Plasebo - 20th Century...
XBP 84589 - The Rasmos - Time to...
XBP 84587 - Dabid Bisval - Como olvidar
XBP 84585 - Red H. Shi... - Save the po...
XBP 84584 - Beni Benaci - Able to love
XBP 83786 - Desanshante - Kate Ryan
XBP 83258 - Sevilla F.C. - Himno oficial
XBP 84531 - Chica de la hab... - Frank...
XBP 82004 - A Dios le pido - Juhanes
XBP 80642 - Enjoy the sil... - Depeeshe...
XBP 82740 - Maldita Duend - H Del Sile...
XBP 84211 - Hit that - The Ofspring
XBP 80137 - Enter Sandman - Metalika
XBP 84057 - En tu cruz me... - Xenoha
XBP 84489 - Els segadors - Himno
XBP 84362 - Champions League - Himno
XBP 80472 - Every breath... - De Polis
XBP 80041 - Heaven - DJ Sami Feat...
XBP 84207 - El Padrino - Cine
XBP 83661 - Axel F 2003 - DJ Morfy...
XBP 80406 - Take on me - HA-HA
XBP 82984 - Paquito El Sho... - Pasodoble
XBP 80623 - November Rain - Gons and...
XBP 84734 - Insoportable - El canto...
XBP 82430 - Devuélveme... - Antoni Oro...
XBP 81684 - Mundian to... - Panyaby Mc
XBP 84538 - Ni una lagri... - Dabid Busta...
XBP 84494 - La internacional - Himno
XBP 84586 - Al menos ahora - Nheck
XBP 83580 - Weekend - Scoterr
XBP 84731 - La vida al reves - Frank Pera
XBP 80014 - James Bond - Film
XBP 83918 - Where is the... - Blac ejed...
XBP 84084 - 2 Minutes to... - Iron Miad...
XBP 84475 - Soy lo que me das - Xenoha
XBP 84744 - Malo - Bebe
XBP 84725 - El mundo - Effect mariposa
XBP 80048 - El coche fant... - Televisión
XBP 80045 - Without Me - HEMINEM
XBP 84002 - Tarzan Boy - Balteemora
XBP 84042 - Ratoncitos col... - Endy y Lu...
XBP 83604 - Loca - Malenna Grasia
XBP 82284 - Color Esperanza - Dihego...
XBP 82364 - Chiquilla - Seculryty Social
XBP 83914 - No es lo mismo - Alejandro...
XBP 82247 - Cannabis - Skaphee
XBP 80074 - El equipo AA - Theme
XBP 84724 - El bueno, el malo... - Henri...
XBP 80078 - Billy Jean - Maikel Jaxon
XBP 84572 - Infectede - Barthess

Fondos

Envia **XBI 35236** al **7202**
o llama al **806.52.64.86**













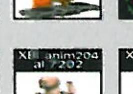


Fondos Animados

Envia **XBI 35236** al **7202**
o llama al **806.52.64.86**








Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIOBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.



SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.



EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.

P26 MORTAL KOMBAT DECEPTION Llego el juego que salió victorioso del pasado E3 como el mejor juego de lucha de la feria.



El gélido Sub-Zero es una fuerza a tener muy en cuenta. Entrénate con él para aprender todos sus movimientos especiales.

Mortal Kombat: Deception

Y con Sub-Zero llegaron las tortas, el gore, el frío, los mazapanes, y el mejor juego de lucha de 2004...

Des: Midway	Dis: Midway Play
Jugadores: 1-2	Live: 2 jugadores
Salida: noviembre 04	Pegi: +18
www.mkdeception.midway.com	

Tras salir victorioso del pasado E3 como el mejor juego de lucha de la feria, el regreso de la última entrega en la serie más económicamente rentable de Midway, es sin duda, una alegría para los aficionados a Sub-Zero y compañía, pero difícilmente supondrá una sorpresa para nadie en términos de presentación y jugabilidad. Al menos, no para aquellos que hace dos años pudieron disfrutar de las excelencias de *Deadly Alliance*, ya que esta nueva entrega sigue en la misma línea de mejorar todo lo que, a lo largo de los años, los *fans* de sagas rivales como *Street Fighter* o *Tekken* han criticado de *Mortal Kombat* hasta la náusea.

Y decimos bien, porque si algo ha definido y a la vez diferenciado a *Mortal Kombat* del resto de los juegos de lucha es su polémica tendencia a la casquería con la introducción del *Fatality*, un movimiento especial que sirve para rematar a los adversarios vencidos de la manera más *gore* posible. No obstante, los más acérrimos aficionados al género seguían prefiriendo las sutilezas estratégicas y complejidad de movimientos de un *The King of Fighters* o un *Virtua Fighter*, que la espectacularidad de todos los *Mortal Kombat* del mundo. Esto quedó claro cuando, tras una última y olvidable visita en 1999 titulada *Mortal Kombat Gold*, la saga des- »



A Ashrah no le gusta que los hombres se le arrimen. Atrévete, y sabrás lo que es un desaire.





↑ El baño de sangre es constante. Bueno, existe una opción para reducir el nivel de *gore*, pero ¿quién querría hacer eso?

Información Adicional

ESTRATEGIA Y VIOLENCIA
En el Ajedrez Kombat tendrás que luchar por tu preeminencia sobre el tablero, aunque la salud de cada pieza no se restaurará tras ganar un combate. De esta forma, lanzando varios peones sobre la reina (el líder) podremos minar seriamente su salud y reservar piezas más importantes para otras batallas.

NARICES ENSANGRENTADAS
Si un luchador recibe daños masivos en la cara durante la pelea, además de dejar el suelo perdido de sangre verás cómo sus facciones han salido seriamente perjudicadas. Incluso la atractiva Mileena tendrá que pasar por el cirujano plástico si le arreas lo suficiente en el rostro. Siempre hay que tener una cara bonita...

» apareció por un prolongado período de reflexión de tres años para renacer de sus cenizas en lo que, hasta hoy, era su última y mejor producción: *Mortal Kombat: Deadly Alliance.*

MK: DA no fue únicamente un regreso triunfal en términos de puntuaciones y alabanzas, sino también un éxito en cuanto la superación de todos los fallos que habían lastrado desde siempre a la serie, haciéndola estar por debajo de otras propuestas quizá menos mediáticas pero con una jugabilidad superior. Así pues, hubiera sido absurdo esperar que, dos años después, el equipo de programadores de Midway diera marcha atrás en una dirección que tan buenos dividendos ha proporcionado a este sello.

Por eso, y tras la prueba de fuego que supuso el lanzamiento de *MK: DA* de cara al ser o no ser de la serie, *Mortal Kombat: Deception* puede verse como el auténtico punto de partida para toda una nueva generación de títulos basados en esta franquicia.

Más que innovar, *MK: D* refina y mejora casi todos los aspectos de su antecesor, haciendo gala de unos valores de producción altísimos y equiparables a los de cualquier entrega de *Dead or Alive* o *Soul Calibur.* No estamos hablando únicamente de los fabulosos vídeos que ilustran el punto de partida de la historia y los diferentes (y satisfactorios) finales del modo Arcade, sino también del excelente diseño de las arenas de batalla, de la calidad de las animaciones y los modelos de los personajes, de la ingente cantidad de elementos desbloqueables, y por supuesto, del meollo de la cuestión, el control de los personajes y el sistema de ejecución de sus diferentes movimientos, incluyendo un expandido conjunto de *Fatalities* para mayor gloria de la saga e infinito regocijo de sus aficionados.

La inmediata tentación que uno siente al cargar por vez primera el juego es la de entrar en el modo Arcade para ver qué tal sienta estar de nuevo en la piel de viejos conocidos como Raiden, Mileena o Scorpion. Casi todos los personajes »

↑ Ahora me ves, ahora no me ves.

EL TOQUE MORTAL Cuidado con las tramas letales de los escenarios.

El sello característico de *Mortal Kombat* es la variedad de Fatalities con los que, tras derrotar a un oponente, los jugadores pueden infligirle una horrible muerte. *Deception* incluye dos Fatalities por personaje, además del suicidio. Cada arena nos da, además, la oportunidad de causar la muerte instantánea de nuestro adversario en lo que se ha dado en llamar "Fatality de escenario". Lo único que necesitas es un empujoncito en la dirección adecuada...



↑ A estos inconscientes les gusta combatir bajo la lluvia y en lugares muy altos...

↑ ...y, tras una larga caída, no parece encontrarse en muy buena forma.

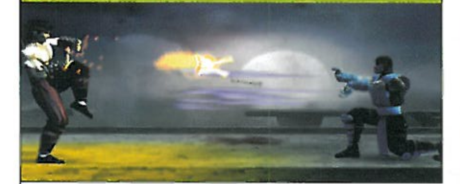
↑ Un potente puñetazo de Dairou envía a Mileena al interior de la picadora...

↑ ...en donde le espera una horrible muerte. Eso tiene que doler bastante.

UN TÍTULO AL AÑO

Una trama épica en formato de aventura para finales de 2005

Midway parece estar decidida a hacer que *Mortal Kombat* recupere la fama perdida a finales de los 90, y para ello planea introducir un título al año ambientado en el universo de Outworld. Programado para otoño de 2005, *Mortal Kombat: Shaolin Monks* es el primero de esta serie, un título de acción y aventura en el que se potencian las interacciones con los escenarios, se introducen nuevos Fatalities, y los puzzles jugarán un importante papel en la búsqueda de la sabiduría y de la victoria del bien sobre el mal.



NUEVOS CÓMICS EN EL HORIZONTE

Los fans de *Mortal Kombat* podrán seguir la lucha sobre el papel

WAM Entertainment acaba de anunciar la preparación de una nueva serie de cómics basados en *Mortal Kombat: Deception*, en la que se continuará la historia de este legendario torneo entre la Tierra y el Otro Mundo. WAM es una compañía que lleva años trabajando en el diseño de juguetes para Hasbro, como G.I. Joe, y pese a haber comenzado su andadura en el mundo del cómic allá por el año 1994, es con *Mortal Kombat: Deception* con el que espera conseguir un mayor reconocimiento mundial.



Detalle como la lluvia es lo que hace grande a este juego.



Ese martillazo en la pierna debe doler.



Deberían prohibir jugar con ese gorro...

Las Fatalities son tan intensas y brutales como cabe esperar en cualquier entrega de *Mortal Kombat*

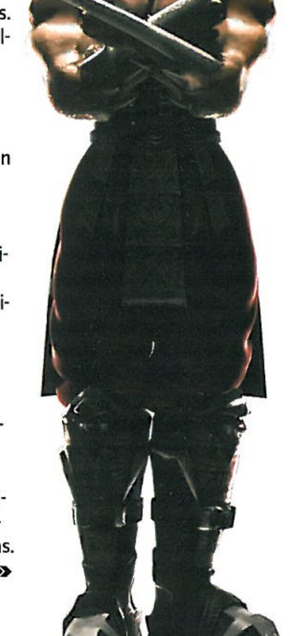
» de la serie están ahí, excepto algún que otro cambio o sustitución introducidos con el fin de inyectar un poco de sangre nueva a la saga. No obstante, sólo 12 de los 24 personajes están inicialmente disponibles, formando el resto parte de los elementos bloqueados más codiciables del juego.

Pero lanzarnos al ruedo de forma tan inconsciente sin duda tendrá un elevado precio en sangre, ya que cada personaje posee un conjunto de movimientos tan amplio que es necesario jugar muchas partidas antes de alcanzar a memorizar -no hablemos ya de dominar- ni que sea una pequeña parte de las combinaciones de botones que impulsan cada una de las técnicas. Porque además, y como en *MK: DA*, cada luchador domina tres disciplinas marciales diferentes (una de ellas, de armas), de forma que a los movimientos básicos y combos de cada disciplina por separado hay que sumar los combos de cambio de disciplina, los movimientos especiales de cada personaje y, naturalmente, las 48 *Fatalities* únicas -dos por personaje- con las que podremos acabar *muy* definitivamente con la vida de nuestros rivales. Teniendo en cuenta las largas series de pulsaciones necesarias para realizar los movimientos más complejos y efectivos, los mandos de consola responden bastante bien, a condición de que se utilice exclusivamente la cruceta de dirección en lugar de la palanca analógica. La rapidez de ejecución y, en algunos casos, la correcta sincronización de las diferentes series de pulsaciones, también son factores clave que determinarán la victoria o la derrota en cada combate.

En cuanto a las *Fatalities*, son tan intensas y brutales como cabe esperar en cualquier entrega de *Mortal Kombat*, pero además de la posibilidad de que cualquiera de nuestros oponentes se haga el harakiri antes de permitir una humillación pública y despiadada, esta vez se incluyen *Fatalities* de escenario, trampas mortales con las que acabar de un plumazo con cada asalto. Las trampas en sí no son demasiado imaginativas (pinchos en el suelo o en las paredes, rodillos dentados, caídas de vértigo, ese tipo de cosas), pero sus resultados son de lo más atroz. Por eso, y para no herir más sensibilidades de las necesarias, el juego incluye una opción para regular el nivel de hemoglobina y sadismo de los combates.

Además de toda la tela que hay que cortar antes de hacernos con el control de los personajes, para tomar pleno control de la situación también tendremos que aprender a jugar con el entorno recreado en cada escenario, no únicamente usando las trampas disponibles sino también utilizando a nuestro favor los diferentes niveles en los que la mayor parte de ellos están estructurados. Un lanzamiento o golpe potente, y nuestro rival saldrá volando por los aires y sufrirá una dolorosa contusión intercostal un par de pisos más abajo. Los escenarios son todo lo variados y detallados que cabe esperar, y algunos de ellos son incluso bastante originales, cosa difícil de creer tras el buen trabajo realizado en este terreno por Namco y Tecmo en sus respectivas sagas de lucha.

Tanto el aspecto gráfico de los escenarios del juego como la factura técnica de los modelos y animaciones de los personajes respaldan al cien por cien el esfuerzo realizado en el diseño de su jugabilidad. Así, la excelencia artística alcanzada en los vídeos pre-renderizados en cuanto a voces e interpretación de los personajes, música, o efectos visuales y sonoros, tiene su justa correspondencia en la arena de combate. Aunque los modelos tridimensionales no son tan espectaculares como los que hemos podido ver en algunos otros títulos de artes marciales, el uso de las texturas y de la iluminación ambiental es sobresaliente, y las animaciones de los personajes son sencillamente magníficas. En particular Onaga, Rey Dragón y enemigo final »




Buscando antiguos secretos,
se encontraron con un enemigo invencible.
©2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Bungie, Xbox®, el logo de Xbox®, Xbox® Live™, y los logos de Xbox® Live™ son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.
16+
www.pegi.info
BUNGIE
SÓLO PARA XBOX
Microsoft game studios
halo2.com
HALO 2
La tierra nunca volverá a ser lo mismo.
XBOX
it's good to play together
xbox.com/es
LIVE
INCLUYE FUNCIONES ONLINE





↑ **Si quieres ganar algún combate, recuerda que esquivar los ataques es tan importante como ejecutarlos.**

» del modo *Arcade*, resulta un adversario imponente tanto por su fuerza como por su extraordinario aspecto.

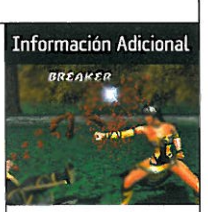
Por eso es una lástima que tal nivel de calidad no se haya mantenido en una parte del juego importantísima que, a nuestro entender, debería haberse trabajado más si lo que Midway quería era situar este *Mortal Kombat: Deception* dentro del selecto grupo de las obras maestras del género.

Y es que, como en el capítulo anterior, *Deception* incluye un modo de juego de aventura llamado *Konquista* que cumple con un doble objetivo: servirnos de extenso entrenamiento en el dominio de cada una de las disciplinas de lucha incluidas en el juego, y suministrarnos las llaves y créditos ("*Koins*") necesarios para desbloquear los cerca de 400 extras que esconden los ataúdes de la cripta (*Kript*), incluyendo nuevos personajes principales y alternativos, escenarios, *Fatalities*, vídeos y fotos de producción, músicas, biografías, o bocetos de diseño artístico. El problema es que, aunque estamos obligados a pasar por este modo de juego si queremos disfrutar de los secretos que esconde *MK: D*, *Konquista* no está a la altura del título como puro arcade de lucha. Su nada brillante apartado gráfico y su previsible historia de fondo reducen este modo de juego a un mero complemento, como lo son el *Ajedrez Kombat* y el *Puzzle Kombat* (una mezcla entre *Tetris* y *Columns*), que sirven muy bien como descanso entre pelea y pelea, pero que poco tienen que ver con el motivo principal del juego.

Pero a pesar de que *Konquista* no añada en sí mismo ningún valor al título, sí se suma a los elementos que contribuyen a aumentar su variedad y longevidad, entre los cuales adquiere especial protagonismo el modo Live, ya que nos permitirá disfrutar del modo Versus aunque no dispongamos de ningún amigo cercano al que vapulear un rato.

De manera que, a pesar de que durante mucho tiempo las diferentes entregas de *Mortal Kombat* han sido más reconocidas por su aroma maligno que por su valor como juegos de pelea, el cambio de siglo ha traído consigo un aumento estratosférico en la complejidad y profundidad estratégica de los dos últimos herederos de la serie. *Deception* en inglés no significa "decepción", sino "engaño", pero nosotros no os engañamos al aseguraros que *Mortal Kombat: Deception*, ni es una decepción, ni defraudará a los amantes de los juegos de lucha en general y de los títulos precedentes en particular. Al contrario, no sólo es el mejor *Mortal Kombat* de los que existen, sino también el mejor juego de lucha del año en Xbox y uno de los mejores de todos los tiempos.

Información Adicional



ROMPE EL ATAQUE
Las batallas se han hecho mucho más tácticas y equilibradas que en cualquier entrega anterior de la serie. Si estás en el trance de recibir una interminable serie de golpes en formato combo, utiliza el nuevo movimiento de Parada para intentar igualar el marcador. Pulsa el gatillo derecho (bloqueo) y la cruceta de dirección hacia tu oponente para romper su ataque, enviándolo a barrer el suelo y consiguiendo para ti unos pocos segundos de respiro.



EL AMO DE LA "KRIPTA"
Si ganas las monedas suficientes podrás ir desbloqueando los muchos secretos que alberga en su interior la "kripta" del juego. Los uniformes adicionales y un par de personajes secretos son la guinda de un pastel compuesto por multitud de diseños artísticos y biografías que harán las delicias de cualquier aficionado a esta legendaria saga.



↑ **Alterna entre diferentes estilos para lograr los combos más poderosos.**

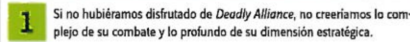


↑ **El *Puzzle Kombat* es divertido.**



↑ **El Reino del Caos no es agradable.**

Resumen



MORTAL KOMBAT: DECEPTION TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Si no hubiéramos disfrutado de *Deadly Alliance*, no creeríamos lo complejo de su combate y lo profundo de su dimensión estratégica.
2. Los gráficos son de muy buena factura, pero nada comparable con el tratamiento de las luces y las texturas.
3. A pesar de su valiosa e insustituible función como entrenamiento y para desbloquear los secretos del juego, el modo Konquista no está al nivel.
4. Los modos de juego Ajedrez Kombat y Puzle Kombat utilizan como excusa las peleas para ofrecernos menos violencia.
5. El modo Live expande toda la experiencia para dos jugadores; se coloca en los puestos más altos en lo que toca a juegos de lucha *on line*.

Veredicto

Contiene cantidades increíbles de movimientos y estilos de lucha, escenarios multi-nivel interactivos, y Fatalities para dar y tomar.

9,0//10



↓ Cuanto más grandes, más difíciles de batir son. Usa todo lo que tengas a tu disposición.

Revista Oficial XBOX ÉLITE



↑ Las caras muestran el orden de juego.



↑ El Balrog no es tan duro como parece.

El Señor de los Anillos: La Tercera Edad

El mejor juego basado en la obra de Tolkien



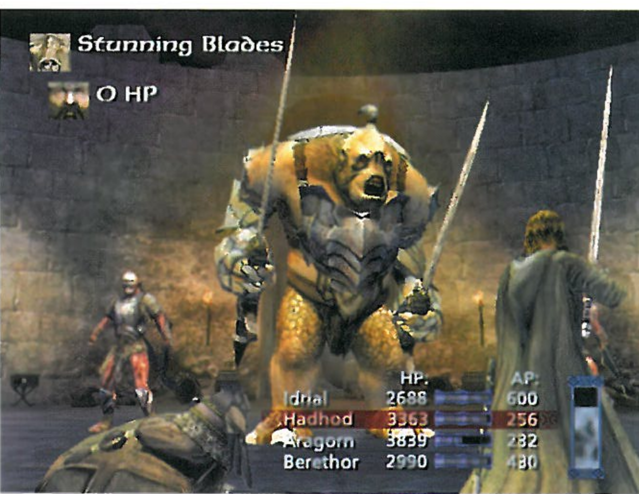
Des: EA Games	Dis: Electronic Arts
Jugadores: 1-2	Live: No
Salida: 4 de noviembre	Pegi: +12
www.lordoftherings.eagames.com	

Estas son las primeras navidades sin película basada en la obra de Tolkien de los últimos tres años. Sin embargo, gracias a EA Games, también tendremos nuestra dosis anual de fantasía de la mano de un juego que promete ser el auténtico rey de los próximos meses.

En *La Tercera Edad* encarnaremos el papel de Berethor, capitán de la Guardia de Gondor, que ha sido enviado por Denethor a buscar a Boromir, nuestro amigo. Para ello nos dirigimos hacia Rivendel cuando en el camino nos vemos asaltados por un grupo de Nazgul. El combate, obviamente, es desigual, si no fuera por la aparición en el momento preciso de Idrial, una elfa que nos salvará de las garras de los Nazgul. Juntos, encaminarán sus pasos hacia Moria, con el objeto de seguir a la Comunidad del Anillo e intentar ayudarles. Por el camino a Moria se encontrarán con un montaraz de nombre Elegost y un enano llamado Hadhod. Los cuatro unidos atravesarán Moria, una zona plagada de goblins y trolls al acecho de cualquier aventurero que ose adentrarse en la que en otro tiempo fuera gran ciudad de los enanos.

Toda la historia de *La Tercera Edad* se ha diseñado a partir de la obra de Tolkien, como una narración paralela a la aventura de Gandalf, Frodo y compañía. En algunos puntos del juego dichas historias se unirán, para luego separarse por otros caminos. Así, por ejemplo, atravesaremos Moria por estancias situadas por debajo del camino seguido por la Comunidad, hasta el punto de que caerá en nuestras cabezas el esqueleto que Tuk tira por un pozo desde la tumba de Balin. Y, más adelante, cuando estemos en el puente de Khazad-Dum, ayudaremos en lo posible a Gandalf a luchar contra el poderoso Balrog, teniendo la oportunidad de controlar al propio mago gris en lo que sin duda es uno de los mejores momentos de las primeras 10 horas de juego. Tras atravesar Moria, iremos camino de las llanuras de Rohan, y por el camino lucharemos contra grupos de Uruk-hai que ha mandado Saruman para encontrar al portador del anillo, pasaremos por los bosques de Fangorn (con Ents incluidos) y llegaremos a Edoras con la compañía de Comer, donde tomaremos parte en la gran batalla del Abismo de Helm. Por último, nos dirigiremos a las Minas Tirith, donde tendrá lugar la batalla final por el control de la Tierra Media contra las huestes de Sauron.

La Tercera Edad es un juego de rol en la línea marcada desde hace años por Square y su *Final*



↑ Algunos golpes harán que nuestros personajes sean menos efectivos.

Información Adicional

¿MODO COOPERATIVO?
El modo de juego cooperativo es bastante soso, pues con otro pad nos turnaremos con un amigo en controlar los personajes. Algo que no tiene mucha utilidad, ya que pasándole nuestro pad lograríamos el mismo efecto. La verdad es que se echa de menos un modo de lucha uno contra uno.



↑ Aragorn realizando un ataque especial.

EL LADO OSCURO
Lucha para la armada de Mordor



A medida que acabemos los diferentes niveles del juego, iremos desbloqueando el denominado Modo Malvado. Dicho modo nos permite controlar los personajes al servicio de Sauron, y ver a nuestros amigos los buenos realizar acciones que normalmente no hacen cuando los estamos controlando.

PIDE AYUDA ¿Todo en tu contra? ¡Llama a un Ent!

Si habéis jugado a alguno de los juegos de EA basados en las películas, estaréis familiarizados con el Modo Perfecto. A medida que acabamos con los enemigos sin recibir daño, un medidor (abajo a la derecha de la pantalla) se irá llenando poco a poco. Cuando se llene del todo, aparecerá el Anillo Único para poder usar algo de magia realmente poderosa.



↑ En caso de que aparezcan problemas, necesitaremos pedir ayuda en forma de alguna de las criaturas más poderosas de la Tierra Media.



↑ Seleccionaremos nuestro hechizo favorito para el Ent y disfrutaremos viendo cómo se vuelve loco atacando a múltiples objetivos.



↑ Una vez cumplido el trabajo, el Ent se marcha para recuperarse del combate hasta la próxima llamada. Trabajo realizado.



↑ La magia será indispensable contra algunos enemigos.

Información Adicional

EXTRAS, EXTRAS
El juego incluye un total de 109 pequeños trozos de las películas que iremos descubriendo a lo largo de la aventura, cada uno de ellos narrado por el mismo actor que dobló a Gandalf. A medida que progresemos, iremos descubriendo la importancia de determinadas situaciones en las que nos vemos envueltos. Un detalle que, a pesar de haber visto en las películas tanto en cine como en DVD, se agradece y nos sirve para sumergirnos, más si cabe, en la historia.

» *Fantasy*. Es decir, para aquellos que no conozcan esta saga, básicamente estamos ante un sistema de juego en el que nos movemos a través de un entorno en 3D ricamente detallado, en el que sin embargo no hay enemigos visibles, aunque sí cofres que al ser abiertos nos proporcionarán diferentes objetos. Es decir, en determinados puntos del camino tendremos encuentros con grupos de enemigos de diversa índole, lo cual nos llevará a una pantalla de combate desde la que podremos luchar por turnos contra los rivales. A medida que avancemos por el juego, y eliminemos enemigos, ganaremos experiencia, que nos servirá para mejorar nuestras habilidades, así como objetos cada vez más poderosos para ayudarnos en nuestra labor.

El sistema de combate es bastante sencillo de usar. En la parte derecha de la pantalla aparecen las caras de los personajes (amigos y enemigos) que toman parte en la lucha. Su colocación determina el orden para ejecutar una acción, de arriba abajo. En la parte inferior izquierda hay un menú por el que nos moveremos para elegir qué acción queremos realizar con el personaje en cuestión. Podremos ejecutar ataques normales, otros especiales que consumirán Puntos de Acción, usar objetos para curar nuestras unidades o debilitar las enemigas o ceder el turno a otro personaje. Por último, en la parte derecha se muestran los Puntos de Salud y los de Acción de cada personaje en batalla. Además, aparece una barra de color que se va rellenando cada vez que ejecutamos golpes, de modo que cuando esté completa significará que podremos activar el denominado Modo Perfecto, que nos permitirá realizar un golpe de gran poder contra los enemigos.

Así las cosas, estamos ante uno de los mejores juegos que hemos tenido la oportunidad de disfrutar. Gráficos excelentes en todos los sentidos, y muy especialmente a la hora de mostrar los combates y algunos de los golpes especiales que podemos llevar a cabo, hacen que nos sintamos dentro de la saga cinematográfica. Lo cual es normal, pues, por ejemplo, se han empleado los mismos diseños creados por ordenador para dar vida a Moria que en la película, lo que explica que cuando llegamos a determinadas zonas como la tumba de Balin, nos parezca que estamos de verdad ahí. En cuanto al audio, igualmente contamos con fragmentos de la banda sonora original de la trilogía, lo que también ayuda mucho a la ambientación. Quizá el único punto gris del juego sea (como ocurre en la saga de Square) que los enemigos aparezcan "como de la nada", pues a pesar de contar con un par de indicadores que nos alertan de posibles combates, realmente no siempre siguen reglas fijas, y podemos encontrarnos con enemigos en cualquier momento, lo que en algunas zonas puede desesperar un poco. Pero, por lo demás, estamos ante uno de los juegos estrella de los próximos meses, y una cita imprescindible para los amantes del rol y *El Señor de los Anillos*.



↑ Los orcos pueden ser letales con sus arcos; si subimos de nivel podemos matarlos más fácilmente.

Toda la historia de La Tercera Edad se ha diseñado a partir de la obra de Tolkien



Resumen

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. El juego es verdaderamente espectacular a nivel gráfico y sonoro, con una ambientación que quita el hipo.
2. *La Tercera Edad* rezuma ambientación de la trilogía de Tolkien por los cuatro costados; maravillará a los seguidores.
3. A medida que avanzamos en la historia crece exponencialmente nuestro interés por todos los aspectos del juego.
4. Lástima de la falta de un modo para dos jugadores. A pesar de elll, 40 horas de juego no nos las quita nadie.
5. Lo mejor: la historia paralela a la vista en las pelis. Lo peor: los defectos heredados del modelo *Final Fantasy*.

Veredicto

El mejor juego de los editados hasta ahora sobre la trilogía de Tolkien. Una delicia para los amantes del rol y de Tolkien.

9,0//10


Sigue la carrera de Apolo desde sus inicios "a lo afro" hasta el título mundial.

Rocky Legends

El luchador más grande de todos los tiempos


Des: Venom Games
Dis: Ubisoft
Jugadores: 1-2
Live: 2 jugadores
Salida: ya disponible
Pegi: +16
www.rocky-legends.com

Para quienes hemos crecido viendo emocionados cada estreno de *Rocky* en la gran pantalla, su regreso siempre ha sido y será una buena noticia.

Rocky Legends llega para llenar todos y cada uno de los huecos que tenía su anterior entrega, y ofrece montones de alicientes que sin duda contentarán a los *fans* que buscaban no solo ser Rocky, sino poder disfrutar con todos los personajes, vivencias e historias que lo rodean. El plato fuerte de *Rocky* vuelve a ser el modo carrera, ampliado en esta entrega de forma muy acertada ya que nos otorgará la posibilidad de dirigir la carrera de Rocky Balboa, Ivan Drago, Clubber Lang y Apolo Creed. Cada uno de ellos vivirá su propia historia con su argumento y sus vivencias, pero básicamente se tratará de ir ascendiendo en el ranking hasta llegar a ser campeón del mundo. Si escogemos el modo carrera, nuestro boxeador no será gran cosa inicialmente aunque elijamos al mismísimo Rocky Balboa, quien comenzará pegándose con unos tipejos en los muelles como todos hemos visto en la primera entrega de la saga cinematográfica. Para paliar nuestra falta de resistencia, velocidad o para evitar tener la mandíbula de cristal, no quedará más remedio que recurrir al gimnasio y, por ende, a los ya habituales entrenamientos que todos hemos visto anteriormente en varios juegos deportivos. En divertidos mini-juegos podremos mejorar nuestras estadísticas, aunque si lo que queremos es pasar rápidamente a la acción, tenemos la opción de realizarlo de forma automática. El estilo de juego se queda a medio camino entre el arcade y los juegos serios de boxeo, si bien está más cerca del primero que del segundo, tampoco nos esperemos una nueva entrega de *Ready 2 Rumble.* Dominar todos los golpes requerirá un buen tiempo de práctica, principalmente por dos motivos: la gran variedad de golpes y combinaciones, y sobre todo el agresivo comportamiento de los rivales en nivel normal de dificultad, que provocará que si no hacemos un uso inteligente del botón para cubrirnos besemos la lona más rápido de lo que nos gustaría. Si nos fijamos en las imágenes de los dos juegos de Rocky publicados hasta el momento, puede no apreciarse mucha mejoría a simple vista. Sin embargo, un vistazo más en profundidad permite apreciar en *Rocky Legends* una mayor nitidez, un modelado más cuidado (aunque sigue siendo mejorable todo hay que decirlo) y, sobre todo, unos escenarios mejorados, llenos de vida que recrean situaciones ya vistas en las películas. Por encima de todo destaca la perfecta recreación de los boxeadores protagonistas, amén de los efectos que sufren todos los boxeadores en su rostro.


Rocky conoce el significado de la calle.

No queremos finalizar sin destacar la música de *Rocky*, que siempre consigue llegarnos al corazón; esa mítica melodía que suena al comienzo de una introducción espectacular, nos acompaña en cada combate presentando al potro italiano como se merece.

Información Adicional

DE COMPRAS
A medida que vayamos progresando en el juego, podremos ir gastando en la tienda



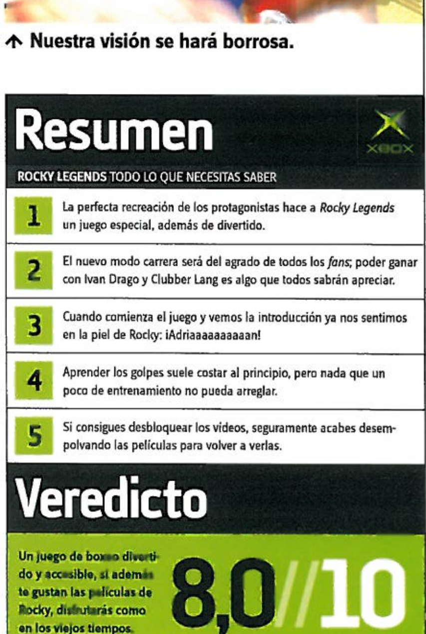
nuestras ganancias. De esta forma podremos desbloquear nuevos personajes, escenarios de lucha o vídeos con trailers de las películas disponibles en DVD.


Clubber sigue resultando muy contundente.


Entrena duro y lo notarás sobre el ring.


Los comienzos no fueron glamourosos.


Nuestra visión se hará borrosa.



Resumen

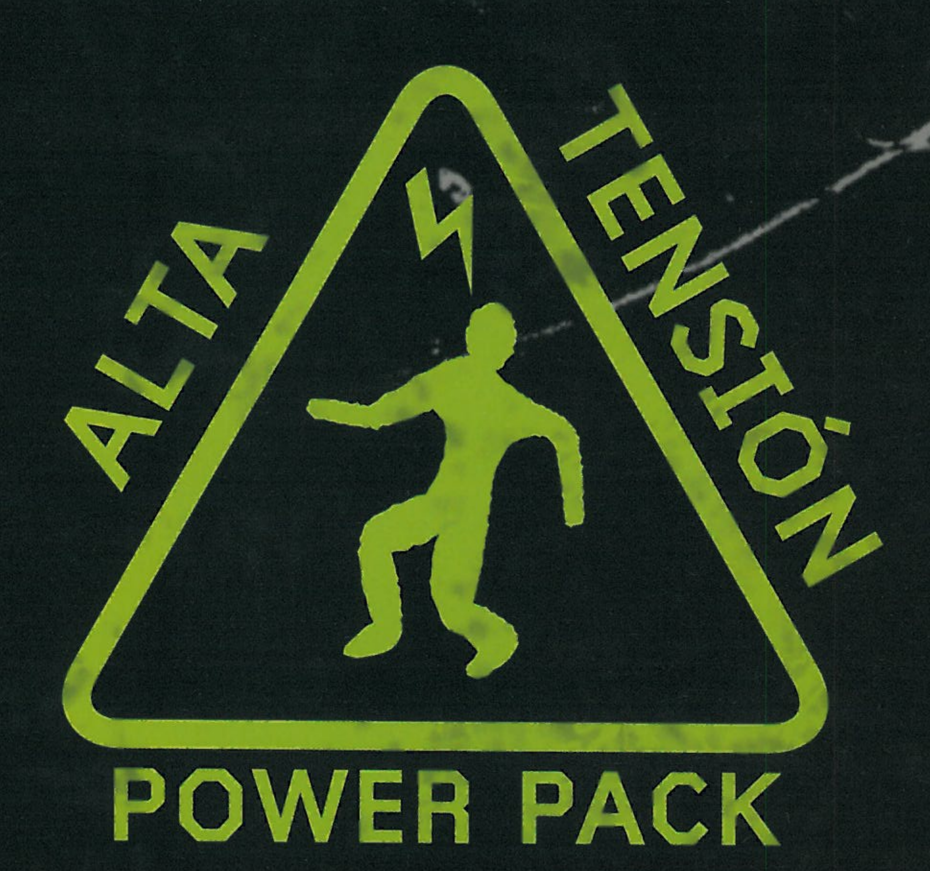
ROCKY LEGENDS TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. La perfecta recreación de los protagonistas hace a *Rocky Legends* un juego especial, además de divertido.
2. El nuevo modo carrera será del agrado de todos los *fans*; poder ganar con Ivan Drago y Clubber Lang es algo que todos sabrán apreciar.
3. Cuando comienza el juego y vemos la introducción ya nos sentimos en la piel de Rocky: ¡Adriaaaaaaaaaan!
4. Aprender los golpes suele costar al principio, pero nada que un poco de entrenamiento no pueda arreglar.
5. Si consigues desbloquear los vídeos, seguramente acabes desempolvando las películas para volver a verlas.

Veredicto

Un juego de boxeo divertido y accesible, si además te gustan las películas de Rocky, disfrutarás como en los viejos tiempos.

8,0//10





Todo el voltaje de Xbox®
a un **precio** que pone
los pelos de punta:

179,99 euros PVP
Recomendado

Incluye:

consola + 2 controllers + mando DVD

¡Van a saltar chispas!

www.**xbox**.com/es

It's good to play together





Adivina qué sucederá antes: ¿caerá Mr. Increíble sobre los villanos, o se estamparán de frente los unos contra los otros?

Los Increíbles

No tan increíble como la película, pero sí muy influido por ella



Hay veces en las que una licencia cinematográfica, además de ser una fuente muy importante de ingresos, es también una gran ventaja para el equipo artístico encargado de la elaboración del videojuego. Y cuando se trata de una de las películas de animación más espectaculares, originales y divertidas que han salido nunca de la factoría Disney, sólo este hecho es capaz de solucionar la papeleta gráfica al estudio de desarrollo. Un apartado, el gráfico, que en el caso de *Los Increíbles* es absolutamente brillante.

En efecto, THQ y Heavy Iron Studios han sabido traducir de forma impecable los personajes protagonistas de *Los Increíbles* -el señor y la señora Increíble y sus dos hijos, Violeta y Súper Dash- al formato digital, además de trabajar muy a conciencia los enemigos finales y los entornos en los que se desarrolla el videojuego. No podemos decir que es como estar dentro de la película, ya que todo tiene un aire más caricaturesco y simple que en la gran pantalla, pero casi. Por otra parte, las animaciones son muy correctas e incluyen una relativa variedad de movimientos, y los decorados no se hacen repetitivos excepto en tramos del juego muy puntuales. El único defecto en este apartado es la poca variedad de los enemigos, y un uso algo limitado de las capacidades del chip gráfico de Xbox.

A destacar, dentro todavía del capítulo artístico, la inclusión de escenas de la película, lo cual hace mucho por dar coherencia y credibilidad al producto, sobre todo gracias a una gran banda sonora y un excelente doblaje que nos transportan directamente al mundo de superhéroes y supervillanos recreado magníficamente por Pixar.



Papá Increíble tiene mucha fuerza.

El planteamiento del juego es el típico en esta clase de adaptaciones: hay que ir superando una serie de niveles utilizando las habilidades propias de cada miembro de la familia Increíble. El punto fuerte de Mister Increíble es la fuerza, y por lo tanto las fases en las que es protagonista (que son mayoría dentro del juego) se centran en la lucha contra los esbirros del malo de turno. La señora Increíble es súper elástica, por lo que puede alcanzar con sus manos puntos de agarre imposibles y golpear a los enemigos a distancia. Súper Dash tiene de su lado la súper velocidad de sus piernas, y sus dos niveles en solitario se basan en llegar antes de que se agote el tiempo al otro extremo del mapa, esquivando todos los obstáculos y enemigos que se le crucen en el camino. Por último, la frágil violeta puede hacerse invisible durante un breve periodo de tiempo y crear a su alrededor un escudo de fuerza rodante que su hermano, Dash, podrá impulsar con sus fuertes piernas.

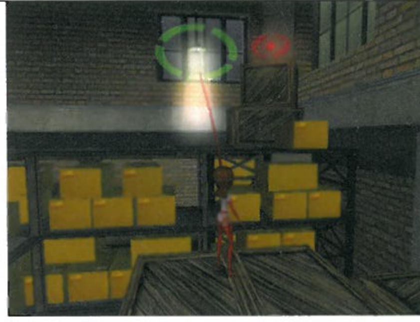
En general, el título se desarrolla como un plataformas de acción en el que la destrucción de los enemigos es condición previa a la resolución de pruebas de habilidad y algunos puzzles simples. Todo muy lineal y muy mascadito.

Información Adicional

TOTALMENTE FIEL
La banda sonora, los efectos de sonido e incluso las ingeniosas frases de los personajes han sido extraídos directamente del celuloide. El juego sigue el argumento de la película en todos sus niveles, y aunque consigue no desvelarnos demasiado de su historia.



UN ÉXITO MÁS
Quizá el nombre de Pixar no te diga demasiado, pero si lo acompañamos de los títulos *Toy Story*, *Bichos* o *Buscando a Nemo* la cosa se pone interesante. Si además decimos que *Los Increíbles* es quizá su mejor película de animación hasta la fecha, está claro que se trata de uno de los estrenos importantes del año.



La señora Increíble cambia bombillas.



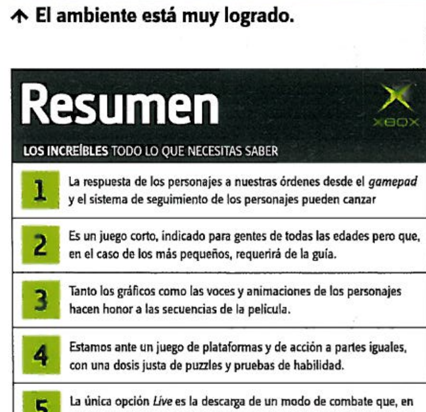
Súper Dash no sufre atascos.



Evita que Dash se estrelle con los letreros.



El ambiente está muy logrado.



Resumen

LOS INCREÍBLES TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. La respuesta de los personajes a nuestras órdenes desde el *gamepad* y el sistema de seguimiento de los personajes pueden canzar
2. Es un juego corto, indicado para gentes de todas las edades pero que, en el caso de los más pequeños, requerirá de la guía.
3. Tanto los gráficos como las voces y animaciones de los personajes hacen honor a las secuencias de la película.
4. Estamos ante un juego de plataformas y de acción a partes iguales, con una dosis justa de puzzles y pruebas de habilidad.
5. La única opción *Live* es la descarga de un modo de combate que, en versiones para otras consolas, se desbloquea tras la última.

Veredicto

No es una mala adaptación de la película, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de un videojuego bastante familiar, pero le falta un buen sistema de control.

7,4//10



OkMovil.com
POLIFONICAS
84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84942 Con la luna llena
84428 Asturias
84967 We will rock you
82652 Fiesta Pagana
84997 Valio la pena
82935 Noches de bohemia
TOP 20
84926 Despre tine
84993 Precisamente...
84779 Mariacaipirinha
80093 Equador
84920 Pastillas de freno
84068 Du hast
80726 No woman no cry
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84226 Cafe del mar
80239 Final Countdown
806 52 62 44
HIMNOS
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
83808 H. de España
82123 Athletic Bilbao
84094 H. Republicano
84489 Els segadors
82124 Atletico Madrid
84362 Champions League
84490 Asturias patria...
83258 Sevilla F.C.
82190 Betis
OYE
CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL
5646
Ej: Envía OYE 80239 al 5646 para escuchar "Final..." en tu móvil.
NACIONALES
84996 Ella
85033 Nada valgo sin tu...
84918 Camina y ven
85036 Como tu
85021 Al carajo
85011 Esos dias
84919 Una foto en blanco...
85042 bonustrack
85031 No soy un Bastritboy
84744 Malo
84904 Hablando en plata
84426 Abre tu mente
84642 Angel malherido
84791 La rueca
84500 Te quise tanto
CINE-TV
84067 El Exorcista
84937 Kill Bill
80017 Mision Imposible
84440 El Sr. de los anillos
80143 La Pantera rosa
84064 Star Wars
80044 Rocky
84369 Los 80
85035 The switch -Mitsu...
84930 Del pita del
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan
84940 Sexo en Nueva York
TECHNO-DANCE
85046 Pump it up
80056 Insomnia
84201 Voglio vederti...
80642 Enjoy the silence
84605 Shin chan dance
83228 Samba Adagio
81664 Children
POP/ROCK
84976 American idiot
84985 Personal Jesus
84905 Lets get it started
84922 Sick and tired
84897 Bubblin
84947 Everybody´s chan...
80277 Nothing else matters
80111 Sweet Child of Mine
SONIDOS REALES
IMITACIONES DE FAMOSOS
TARAREO Agotador!... pero sólo son niñas...
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela
EXORCISTA "Coge el teléfono... ¡Cabrón"
KIKIRIKI Gallo cacareando ¡Igual que en el campo!
POLICIA Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
CHITA Igual que en la Jungla... ¡Realismo exótico!
RISA Carcajada... Para mearse de risa.
ALELUYA ¡Salvado por la llamada!
FRANCO "Españoles... Franco Ha muerto..."
SUPLICO "Por favor, que alguién me coja..."
PITA Anuncio Coca Cola
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli.
"COGE EL TELEFONO..."
"DICHO POR:
POZI "Borracha..." ¡Mítico!!!
POCHOLO De locura... ¡A tope!
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
PORTERO "...un poquito de por favor..."
RISITA "¡Cuñaooo!!!"... Te suena ¿verdad?
SHINCHAN La risa del niño travieso
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
VELANEGRA Sólo hay una Lola para decirlo!
BORIS Histérico como siempre
Ej: Envía OYE ALELUYA al 5646 y cada vez que te llamen sentirás la luz divina
CHIQUITO DE LA CALZADA
DOLORES
ENFERMO
AVANTI
COPITA
GRIJANDER
ATAQUE
FUEGO
GUARDIACIVIL
EN VIVO
EN TU MÓVIL!
Ej: Envia OYE FUEGO al 5646 y te ... ¿asustará? Chiquito cada vez que te llamen.
DRIV3R
2004 Sorrent Inc. All Rights Reserved. Sorrent and the Sorrent logo are trademarks of Sorrent in the US and/or other countries. Under license by Atari Interactive.
1709
TRAGACOCOS
1410
EXPEDIENTE X
1554
ENVÍA WIN Código JUEGO AL 5646
Ej: Envía WIN 1410 al 5646 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS.
806 52 62 11
FATAL FORCE
Fatal Force and all associated characters and elements are and Macrospace Ltd
1832
Formula BMW Racing Game
The BMW emblem, name, "kidney" and model designations are brands of BMW AG.
1553
I, ROBOT
TM & 2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. 2004 Mobile Scope AG.
2701
SOLITAIRE
1013
BLOCKS
1272
41088
39055
41440
41084
41439
39079
41272
41546
39923
41566
38917
38880
41334
37810
39740
41105
41044
41271
41081
41489
41541
36497
36325
36648
41609
Envía VER Código FOTO O ANIMACION Al 5646
Ej: Envía VER 41546 al 5646 y tendrás a los PERRITOS en tu móvil.
También al: 806 52 62 33
39025
41383
41086
41598
35937
41619
39074
37489
39082
41490
41621
39728
41608
41620
41545
41611
LAS ILUSTRACIONES DE CARLOS DIEZ
VICTORIA
CAMERON
MALENA
JENNIFER
CATHERINE
JULIAR
MARLENE
CHARLIZE
Ej: Envía VER CAMERON al 5646 para recibir esta imagen.
37605
41542
39251
41607
41104
35542
36329
37026
41103
Animaciones Baby
AVISPA
BOXEO
CARCAJADA
COMBA
VOLTERETA
GIMNASIA
MORTAL
TORERO
Ej: Envía VER BOXEO al 5646 y verás como se defiende



La serie ha recibido una muy necesaria renovación visual.



Más acción, menos táctica.


Los efectos atmosféricos y el agua son destacables.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Red Storm lleva la serie en una nueva dirección



El patito feo de la factoría Tom Clancy. A pesar de contar con una sólida base de seguidores, los juegos de la serie *Ghost Recon* siempre se han movido a la sombra de los otros dos grandes nombres de la marca: *Splinter Cell* y *Rainbow Six*. *Ghost Recon* y sus expansiones han atraído habitualmente a un público más aficionado al lado estratégico de estas producciones que al marcado sentido del espectáculo que exhiben las aventuras del grupo *Rainbow* y, en especial, las de Sam Fisher.

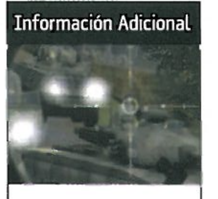
Hasta ahora. Red Storm -desarrollador original de esta serie y también de *Rainbow Six*- ha creído necesario cambiar el rumbo de la saga. Y para ello ha efectuado un lavado de cara completo, tanto por dentro como por fuera. Desechando algunas de las premisas habituales del juego e incorporando otras nuevas, muchas extraídas del gran éxito que ha sido *Rainbow Six*. El resultado es un juego, desde luego, diferente a lo que esperan todos los *fans* del primer *Ghost Recon* y de cualquiera de sus expansiones.

Antes de continuar, conviene aclarar que existen dos desarrollos distintos con el mismo título. Uno es el *Ghost Recon 2* para PS2 y GameCube y otro el que ahora nos ocupa, para Xbox y PC. El primero ha sido desarrollado por Ubi Soft Shangai, mientras que el segundo es obra de Red Storm. El motivo tras esta decisión es que cada juego aproveche las características de las plataformas a las que van dirigidas. Y eso incluye desde el apartado gráfico a la estructura del juego, misiones e historia, aunque las mecánicas de juego son similares. A efectos prácticos, el de PS2 es una precuela de lo que acontece en el de Xbox. Con el que seguimos.

La acción tiene lugar en Corea del Norte, algunos años después de lo acontecido en el otro *Ghost Recon 2*. El país se encuentra sumergido en la inestabilidad debido a una hambruna y el General Jung aprovecha la situación para hacerse con el control del país. Un argumento típico de los juegos de Tom Clancy que está presentado en forma de documental televisivo y con un tremendo patrioterismo nada disimulado. Otros elementos más novedosos son el motor gráfico, la perspectiva en tercera persona, el sistema de órdenes o la apuesta del juego por la acción más descarnada en detrimento del lado más táctico y concienzudo que venía mostrando.

El primero de esos cambios es, sin duda, bienvenido. El nuevo motor gráfico supone una actualización espectacular en relación con lo visto en el último *Island Thunder*. Modelos muy detallados, escenarios más completos y visualmente notables, muchos efectos de explosiones y una ilumina- »

Información Adicional



¡DESENFUNDA!
Recargar el arma puede llevar unos segundos preciosos. Especialmente si el jugador ha de hacerlo en medio de una refriega y rodeado por enemigos. En esos casos resulta mejor cambiar de arma antes que detenerse a recargar.



La defensa es un puro "mata-mata".



Hay misiones en equipo y otras en solitario.



Puede jugarse en tercera persona.


La historia se narra en formato documental.

Información Adicional



ENTRENAMIENTO OBLIGADO
Este es un juego nuevo y conviene tener claras las mecánicas de juego antes de adentrarse en la acción. Aprenderás a hacer cosas como marcar una zona y solicitar apoyo aéreo, algo francamente útil más adelante. El jugador puede saltárselo y lanzarse a la campaña principal, aunque seguramente tendrá que regresar después con las orejas gachas.

DOCUMENTAL TELEVISIVO
Las secuencias cinemáticas del juego narran, en forma de documental televisivo, las andanzas de los Ghost en Corea del Norte. Antes de iniciar una misión, ellos aparecen recapitulando en pantalla cómo les fue y esa es la información que sirve de *briefings* al jugador.

¡A SUS ÓRDENES! Ghost Recon 2 simplica la interfaz de mando.

Uno de los aspectos más elogiables del camino que ha tomado esta secuela es el nuevo interfaz de mando. Las ordenes se dan a través de menús contextuales con lo que se ve en pantalla, de forma prácticamente idéntica a cómo se hacía en *Rainbow Six 3.*



CURA: Uno de tus hombres ha sido herido. Mira hacia él y presiona el botón acción. Otro de tus hombres acudirá a encargarse de él.



ATACA EL VEHICULO: ¿Te sientes perezoso? Utiliza el mismo procedimiento. Cada objeto lleva asociado una acción por defecto.



AMETRALLADORA: Si necesitas otro tipo de acción, basta con apretar el botón de órdenes para que aparezca el menú con las opciones.



Los mejor de Ghost Recon 2 es su modo multijugador.



Los entornos de juego abiertos son notables.

Se aleja demasiado de su modelo original sin ofrecer algo novedoso

» ción que le otorga un *look* similar al que mostraba, en ocasiones, *Full Spectrum Warrior.*

La nueva perspectiva de juego en tercera persona es opcional. Pero da la impresión de que el juego ha sido diseñado pensando más en esta perspectiva que en la tradicional en primera persona. En cualquier caso, se juega perfectamente con ambas, aunque la tercera persona permite disfrutar del modelado del protagonista y de una mejor visión del entorno. La única pega es que para cambiarla haya que salirse al menú del juego y no poder hacerlo en el curso de la acción, según convenga al jugador.

Uno de los aspectos más áridos de *Ghost Recon* era su sistema de órdenes, variado pero poco intuitivo. Eso ya ha pasado a la historia. Entre otras cosas, porque el jugador ya no controla a dos pelotones de cuatro hombres ni puedes cambiar de personaje en cualquier momento. Ahora sólo está al mando de un grupo de cuatro hombres y controla siempre a Scott Mitchel, el capitán del equipo Ghost. El interfaz de ordenes -véase recuadro *A sus órdenes*- sigue la línea del de *Rainbow Six* y es tan intuitivo y práctico como aquel. Pero esto nos lleva al punto más controvertido del juego. Y es su nuevo enfoque hacia la acción espectáculo en detrimento del ritmo pausado y el lado táctico. En *Ghost Recon 2* abundan las situaciones prefijadas con grandes explosiones y momentos que quieren sobrecoger al »

Información Adicional

MÁS ARMAS
Ghost Recon 2 tiene un amplio repertorio de armas que no escatima con las de tipo pesado. En cualquier caso, la munición es escasa a lo largo de las misiones. Conviene acostumbrarse a disparar en ráfagas cortas y ahorrar balas.

CRISIS DE IDENTIDAD
Eso es un poco lo que le ha pasado a este *Ghost Recon 2*. Se ha alejado demasiado de su modelo original sin ofrecer a cambio una propuesta igualmente consistente o novedosa. Toma cosas de aquí y allá y se parece a muchos juegos sin mostrar una personalidad propia. Eso sí, realizado con la solvencia habitual.



↑ El jugador dispone de un modo de visión nocturno.

En Ghost Recon 2 abundan las situaciones prefijadas con grandes explosiones y momentos que quieren sobrecoger al jugador



↑ El Ghost Recon 2 para PS2 y GameCube es una precuela al de Xbox y PC.

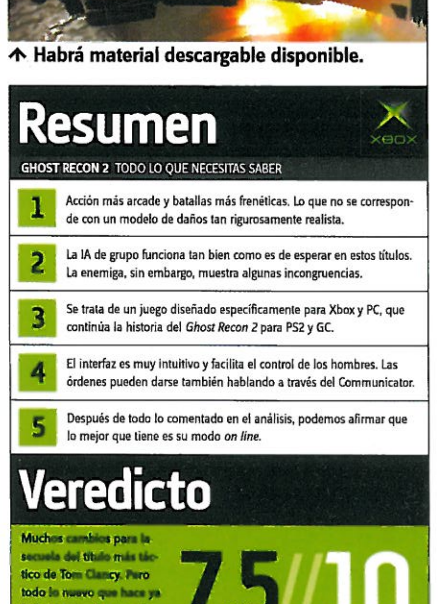


↑ Ahora siempre se juega con el mismo personaje.

» jugador, hay oleadas de enemigos que aparecen mágicamente en un punto del escenario, el mismo sistema de daños de siempre -dos o tres tiros bastan para eliminar un jugador-, una inteligencia artificial -la del enemigo, no la de grupo-, que no siempre se comporta como debe debiera y unas demasiado evidentes ganas de ir a por un público nuevo, aún a costa de perder personalidad propia. *Ghost Recon 2* intenta ser más como su hermano mayor *Rainbow Six* y lo que queda al final es un híbrido que no termina de quedarse en tierra de nadie y mucho menos propia.

La campaña principal es dinámica, pero un poco simple en algunos momentos. Hay una serie de modos para un jugador que suponen nuevas formas de abordar las misiones de las campañas o sus situaciones. Lone Wolf pone al jugador en solitario frente a los retos que antes ha afrontado en grupo. Sigiloso, trata de reconocer un área en solitario y sin ser avistado por el enemigo. Tiroteo consiste en matar a todo bicho viviente. Defender implica eso, defender una posición en grupo de sucesivas oleadas de enemigos. Y Misión, simplemente en elegir una misión cualquiera de la campaña. Por supuesto, hay nuevas armas y algunas tan espectaculares como el Integrated Warrior System, un artilugio provisto de ametralladora, lanzagranadas, que permite disparar desde un esquina sin riesgo para el jugador. Y también puede solicitar apoyo aéreo, cuando la situación sobrepasa a los muchachos de Ghost Recon. Al final, *Ghost Recon 2* es un juego que convence más o menos dependiendo de las expectativas que se tengan sobre él. No es, desde luego, la secuela que muchos esperaban pero tampoco es un título desdeñable. Tampoco es un mal título, aunque ha perdido personalidad sin saber encontrar una nueva. Al final, lo mejor que tiene es su modo de juego *on line*. Y en eso, precisamente, no se distingue tanto de su predecesor.


↑ Habrá material descargable disponible.



Resumen

GHOST RECON 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Acción más arcade y batallas más frenéticas. Lo que no se corresponde con un modelo de daños tan rigurosamente realista.
2. La IA de grupo funciona tan bien como es de esperar en estos títulos. La enemiga, sin embargo, muestra algunas incongruencias.
3. Se trata de un juego diseñado específicamente para Xbox y PC, que continúa la historia del *Ghost Recon 2* para PS2 y GC.
4. El interfaz es muy intuitivo y facilita el control de los hombres. Las órdenes pueden darse también hablando a través del Communicator.
5. Después de todo lo comentado en el análisis, podemos afirmar que lo mejor que tiene es su modo *on line*.

Veredicto

Muchos cambios para la secuela del título más táctico de Tom Clancy. Pero todo lo nuevo que hace ya lo habían hecho otros títulos antes y mejor.

7,5//10

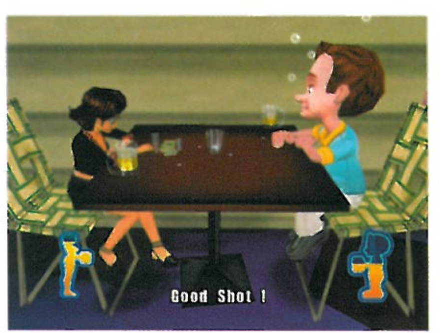


Todas las chicas llevan dentro una stripper, así que prepara un potente combinado para que se desinhiban.


Exprime tu zumo sobre los pectorales...



Corta el bacalao en un traje tipo pañal.



El alcohol aumenta el tamaño de tu cabeza.


Las llamadas obscenas son peligrosas.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Lo que Al Lowe nunca se atrevió a hacer...



Larry Laffer saltó a la fama en 1987 creando un subgénero de la entonces popularísima aventura gráfica: la comedia para adultos. Ligón, zafio, torpe, ingenuo, cómico y patético (casi en el sentido tamaril), Larry supo convertirse en toda una leyenda a lo largo de nada menos que seis juegos (el cuarto se perdió en algún lugar desconocido). Durante su prolongada vida, protagonizando una aventura tras otra, Larry intentó llevarse al huerto a todas las mujeres que pudo e incluso llegó a casarse, si bien no logró consumar el matrimonio porque descubrió que su mujer era lesbiana (bueno, en realidad lo descubrió ella primero). Todos los títulos de la saga se caracterizaron por un peculiar sentido del humor más insinuante y sugerente que otras producciones posteriores. Su autor, Al Lowe, fue una figura de primera línea durante más de una década, para después caer en el más absoluto olvido.

Ahora, Larry Laffer pasa el testigo a su sobrino, Larry Loveage, en un juego menos sutil y muy en la línea de las comedias americanas para adolescentes de los últimos años, cosa que no ha gustado demasiado a Lowe, quien cree que *Magna Cum Laude* traiciona el espíritu de la saga. Evidentemente, Lowe no ha tenido nada que ver en este nuevo juego, aunque al parecer lo ha intentado, pero algo de verdad hay en sus declaraciones.

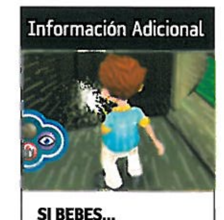
El sueño de todo hombre, al menos según Larry Loveage, es participar en Swingles, un concurso de televisión en el que participan chicos y chicas para formar parejas y ganar grandes premios. Ni que decir tiene que todas las jóvenes que concursan en Swingles están cañón, pero para acceder al concurso Larry tiene que demostrar a la presentadora que es capaz de hacérselo con una chica. Así pues, para cumplir su sueño, el joven universitario emprende una misión de acoso y derribo contra todas las mujeres de la universidad para ver si tiene suerte con alguna de ellas.

Aunque el planteamiento inicial es el de una aventura gráfica, con exploración de escenarios, examen y manipulación de objetos, conversaciones y demás, en realidad, *Magna Cum Laude* es una sucesión de minijuegos que, entre otras cosas, sirven para superar los distintos estadios del flirteo con las mujeres. Todas las que encontrarás responden a diversos estereotipos, desde la fanática del country a la satánica obsesa por el sexo, pasando por muchos otros que tienen en común pronunciadas curvas.

Volviendo a los minijuegos, hay de todo: preparación de bebidas, baile, colar la moneda en el vaso para ver quién bebe, conseguir que un espermatozoide esquive diversos iconos negativos y engulla los positivos... Este último es el minijuego correspondiente a las conversaciones, de modo que dependiendo del icono que engulla el espermatozoide, la siguiente frase de Larry será más o menos acertada. En cualquier caso, casi todos responden al patrón de pulsación de botones en el momento adecuado. Las situaciones en que se producen estos minijuegos son variadas y están ilustradas con cómicos diálogos capaces de arrancar algo más que sonrisas, si bien ha de quedar claro que se trata de un humor casi soez, bastante crudo y sucio, típico de adolescentes calentorros o viejos verdes, según se mire, siempre en línea con las comedias norteamericanas más irreverentes. Asimismo, la presentación visual de las chicas y su evolución en la relación es mucho más descarada y evidente que en los juegos anteriores, por no hablar de la tecnología que permite recrear chicas muy bien dotadas a pesar de estar creadas por ordenador.

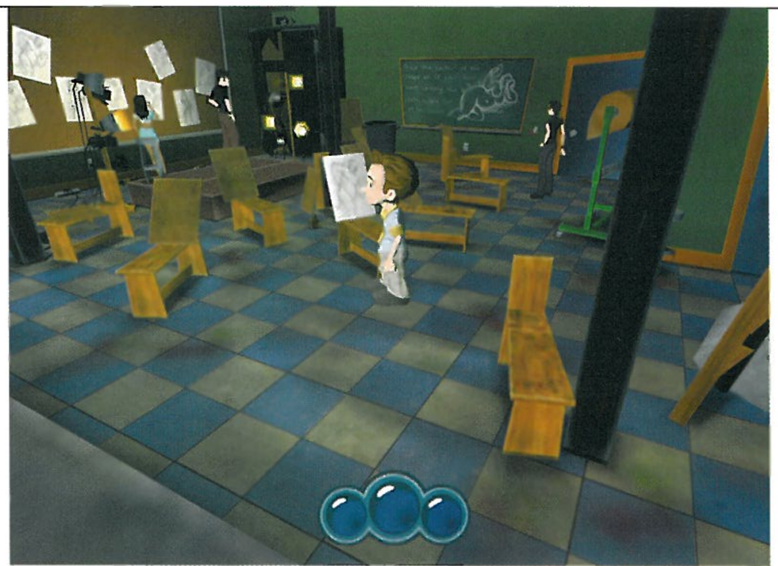
Pero además de minijuegos que tendrás que superar infinidad de veces, también hay puzzles que implican la obtención de determinados objetos o la adquisición de otros, lo que conlleva la participación en otros minijuegos con los que puedes ganar algo de dinero. Esto sólo se puede hacer en determinados lugares, algunos de los cuales sólo se desbloquean cumpliendo determinadas misiones. El paso de un escenario a otro implica »

Información Adicional



SI BEBES...
Después de los juegos que implican la ingesta de bebidas alcohólicas, es más que probable que Larry acabe más que contento y pierda coordinación. Para solventar la papeleta compra un café o alíviate en un lugar público, aunque esto último reduce el indicador de autoconfianza.



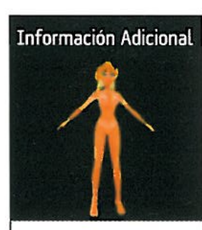


↑ El pobre Larry esperaba una escultural modelo...



↑ Mmm, parece que en este sitio no hay mujeres...

Información Adicional



SIN CENSURA

A diferencia de lo ocurrido en Estados Unidos, donde el juego ha pasado por la manos de la censura, en Europa podemos disfrutar de la versión digamos más explicita del título. ¿Cuáles son las diferencias? Pues aparte de que en la versión americana del juego se han suprimido ciertas imágenes, en algunos momentos del juego aparecen una serie de tiras negras cuyo objetivo no es otro que tapar "las vergüenzas" de Larry o de cualquier otro personaje. En la versión europea, sin embargo, los desnudos no han sido censurados de forma alguna.



↑ Una cosa es cerrar el garito y otra quedarte en él cuando se ha ido hasta el camarero.



↑ Hay miradas que lo dicen todo.

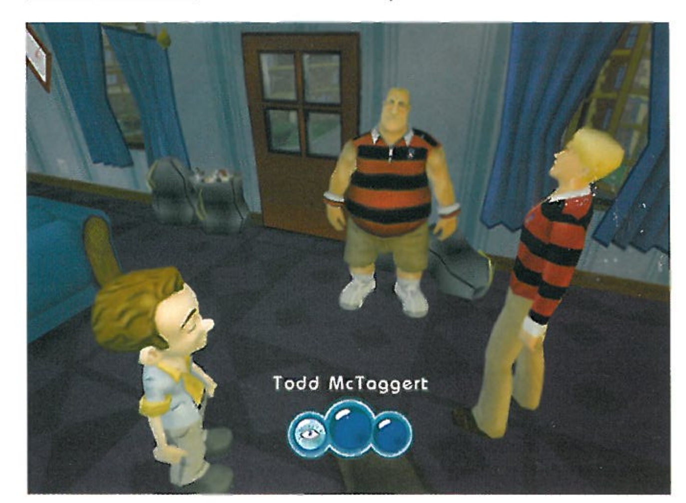


↑ ¿Vas a dejarte ganar por un mono?

El joven emprende una misión de acoso contra todas las universitarias

» un tiempo de carga que puede llegar al medio minuto, cifra que podríamos encontrar incluso razonable si no fuera por la excesiva frecuencia de estos tiempos de carga, pues para realizar algunas tareas tienes que atravesar varias zonas de juego y soportar sus correspondientes cargas. Eso sí, la pantalla presenta a una joven de muy buen ver (en sus dos versiones, la virtual y la real) mientras esperas, pero la cosa tiene gracia una o dos veces, no más.

Llegados a este punto es evidente que *Magna Cum Laude* es un juego para adultos que no deja de explorar y explotar numerosos territorios del sexo y relaciones de todo tipo. De hecho, en Estados Unidos se han comercializado una versión censurada y otra sin censurar, aunque la que hemos visto en castellano no tiene un ápice de censura. Además, se permite el lujo de homenajear películas, series y producciones de diversa índole, desde Benny Hill a Road House, y también a títulos anteriores de la saga. Asimismo incluye temas musicales de bandas tan dispares como 2 Live Crew, Mötley Crüe y Right Said Fred, entre otros. Políticamente incorrecto hasta decir basta, *Magna Cum Laude* no es la bomba, pero proporciona una experiencia de juego muy divertida que merece la pena probar. Incluso conocemos una mujer que se ha partido de risa jugándolo, aunque no diremos su nombre para ahorrarle disgustos...



↑ ¿Encajará Larry en la fraternidad o se convertirá en objeto de sus bromas?

Resumen

XBOX

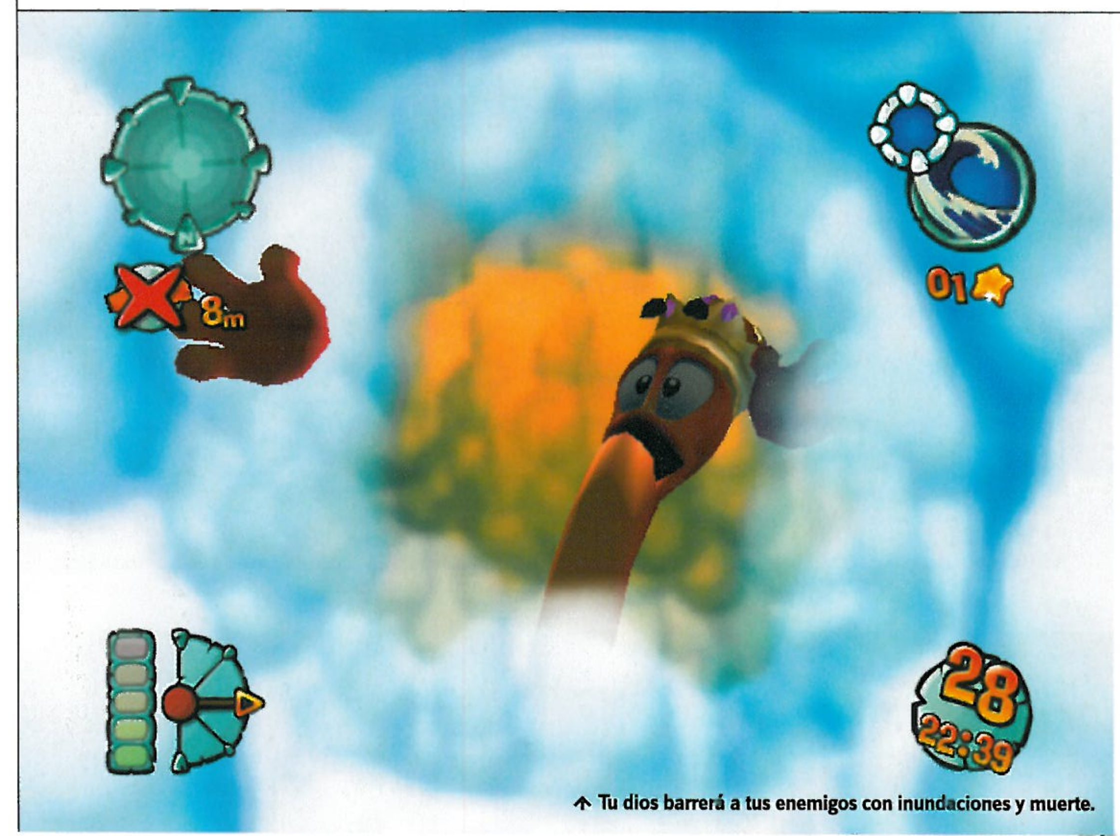
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Después de *Armed & Dangerous*, el juego más cómico para Xbox, aunque sea a costa de un humor "sucio".
2. Un montón de minijuegos donde elegir, aunque algo repetitivos, nos mantendrán entretenido un buen rato.
3. Enormes escenarios que desbloquear y un toneladas de personajes con los que interactuar.
4. Los minijuegos basados en pulsación de botones en el momento preciso llegan a resultar frustrantes.
5. Aunque no sea un buen juego por sí mismo, proporciona una experiencia divertida tanto por el personaje como por las situaciones.

Veredicto

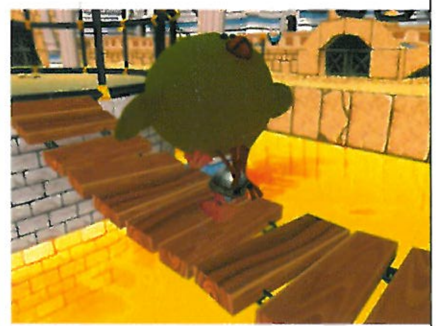
Gracioso pero insustancial, se aleja de sus orígenes y presenta una mecánica algo repetitiva. Eso sí, te vas a reír mucho con este universitario.

6,5//10



Tu dios barrerá a tus enemigos con inundaciones y muerte.


La primera persona ayuda a apuntar mejor.


Un canario gigante. Terrorífico y mortal.



La ballesta gigante causa pavor sin cesar.


Las ondas expansivas pueden alcanzarte.

Worms Forts: Under Siege



¡Chúpate esa, gusano!

Información Adicional

HOGARES FELICES
Tan importante es controlar la aparición de contenedores con armamento, como la de cajas con edificio incluido. Las edificaciones te proporcionarán ventajas que te gustará usar para lograr la victoria.

EL ESLABÓN DÉBIL
Los edificios deben encadenarse los unos a los otros, pero si uno de ellos se viene abajo, todos los que cuelguen de él también desaparecerán. Construye sabiamente, porque toda nuestra estrategia se puede derrumbar debido a una mala planificación urbanística.

- Des: Team 17
- Edita: Sega
- Jugadores: 1-8
- Live: 2-8 jugadores
- Salida: ya disponible
- Pegi: +3
- www.team17.com

Cómo continuar la saga de *Worms* sin hacer otro *Worms* parecido a cualquiera de los anteriores? O sea, ¿cómo podemos seguir exprimiendo una buena franquicia para que no parezca que estamos vendiendo el mismo juego pero con un título diferente?

Por suerte, Team 17 y Sega saben lo que se hacen en el negocio de los videojuegos, el primero por haber creado una serie ya mítica repleta de buenas ideas y sentido del humor, y Sega... bueno, porque Sega es Sega. De esta forma, y para responderse a la pregunta anterior, los responsables de *Worms: Forts under Siege* han sabido encontrar una fórmula mucho más satisfactoria que la de añadir un nuevo dígito al título original, sacarle un poco de brillo al motor del juego, y retocar algún que otro detalle sin más importancia.

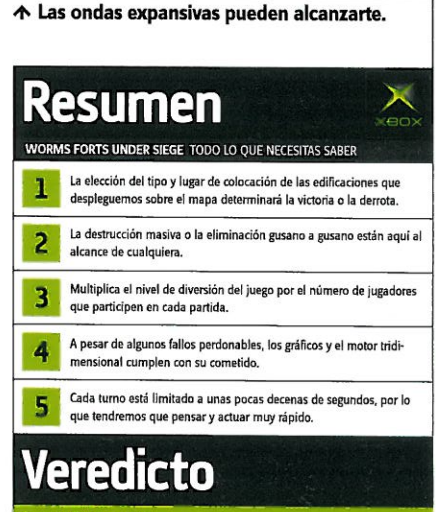
Aunque el cambio crítico -equivocado o no- lo sufrió ya *Worms* cuando se pasó a las tres dimensiones, en esta entrega se han mejorado la mayoría de los aspectos del motor gráfico del juego, y se ha añadido un factor estratégico importantísimo que la diferencia de las anteriores: las edificaciones.

Para el que no conozca la mecánica de *Worms*, el juego nos sitúa al mando de un ejército de gusanos capaces de empuñar las más disparatadas armas. Los escenarios de las batallas son escarpadas islas que dificultan la tarea de desplazar a nuestros soldados y de disparar sobre el ejército enemigo. Además, la fuerza y la dirección del viento influyen en la trayectoria de los proyectiles, por lo que tendremos que calcular con mucha precisión la potencia de tiro y el ángulo de nuestros cañonazos. Con el paso del tiempo, el catálogo de armas disponibles se ha ido ampliando hasta llegar a la cincuentena, de forma que actualmente su variedad en cuanto a potencia, alcance, técnica de tiro y área de cobertura es importante.

Otra de las características que definen a la serie es su particular sentido del humor, que se respira tanto a través de las secuencias de corte del modo Campaña, como de los comentarios, expresiones faciales y sobre todo, de las armas que gastan nuestros reptantes amigos. La Viejecilla kamikaze, el Pichón Buscador, o el Súper Pótamo explosivo son sólo algunos ejemplos de la originalidad de la propuesta de Team 17.

Pero para el que haya disfrutado de alguna de las entregas anteriores, todo esto no será ninguna novedad; se trata simplemente de la forma de conservar la identidad de *Worms* de un título a otro. Así, lo que de verdad aporta una nueva dimensión a la saga es, en esta ocasión, la posibilidad de construir diferentes tipos de edificios y fortificaciones que nos darán no sólo la posibilidad de montar y disparar la mayor parte de las armas, sino también un buen número de ventajas estratégicas que van desde obtener una mejor ubicación en el terreno de juego, hasta doblar el daño que hacen las armas, renovar la munición gastada en cada turno, recuperar a nuestros gusanos caídos, e incluso ganar directamente la batalla gracias a la construcción de un gran monumento.

Y el resultado no ha sido malo. Las tres dimensiones siguen sin parecer el mejor y más natural vehículo para envolver un juego como *Worms*, pero qué le vamos a hacer, es el signo de los tiempos. La mayor parte de las armas continúan provocando una carcajada las primeras veces que las usamos (eso si no nos explotan en las narices), y se han incluido los suficientes retos en forma de misiones sueltas y dentro de la campaña completa como para proporcionar una experiencia satisfactoria en solitario. Además, las fortificaciones le dan una dimensión totalmente nueva al concepto de *Worms*, elevando la necesidad de pensar, aunque sea brevemente, antes de actuar.



Resumen

WORMS FORTS UNDER SIEGE TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. La elección del tipo y lugar de colocación de las edificaciones que despleguemos sobre el mapa determinará la victoria o la derrota.
2. La destrucción masiva o la eliminación gusano a gusano están aquí al alcance de cualquiera.
3. Multiplica el nivel de diversión del juego por el número de jugadores que participen en cada partida.
4. A pesar de algunos fallos perdonables, los gráficos y el motor tridimensional cumplen con su cometido.
5. Cada turno está limitado a unas pocas decenas de segundos, por lo que tendremos que pensar y actuar muy rápido.

Veredicto

Las novedades incluidas en esta entrega justifican la compra del juego incluso si ya contamos con *Worms 3D* entre los estuches de la colección.

8,0//10



wap.videosentumovil.com

CONECTA YA TU MÓVIL A WAP.VIDEOSENTUMOVIL.COM

PANTALLAS COLOR

Envía la palabra clave **COL** seguida de un espacio y el código al **5011**




























3301291 3301290 3301289 3301288 3301287 3301286 3301285 3301284 3301283 3301282 3301281 3301280

3301279 3301278 3301277 3301276 3301275 3301274 3301273 3301272 3301271 3301270 3301269 3301268

3301267 3301266 3301265 3301264 3301263 3301262 3301261 3301260 3301259 3301258 3301257 3301256

3301255 3301254 3301253 3301252 3301251 3301250 3301249 3301248 3301247 3301246 3301245 3301244

3301243 3301242 3301241 3301240 3301239 3301238 3301237 3301236 3301235 3301234 3301233 3301232

3301231 3301230 3301229 3301228 3301227 3301226 3301225 3301224 3301223 3301222 3301221 3301220

3301219 3301218 3301217 3301216 3301215 3301214 3301213 3301212 3301211 3301210 3301209 3301208

3301207 3301206 3301205 3301204 3301203 3301202 3301201 3301200 3301199 3301198 3301197 3301196

3301195 3301194 3301193 3301192 3301191 3301190 3301189 3301188 3301187 3301186 3301185 3301184

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Más información en www.exwap.com

JUEGOS



3301366

¿Eres capaz de sobrevivir en un castillo lleno de monstruos? Descárgatelo y comprueba si eres tan valiente como dices...Descarga ya Castle Nasty.

Nokia 7650, 3650, N-GAGE, 3100, 3200, 3300 ,5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i SHARP GX10, GX10i, GX20, GX30 MOTOROLA T720



3301367

Lucha con tus propios puños contra los diabólicos enemigos que encontrarás en tu camino. Golpealos a todos !!! Descarga Jonny Fist.

Nokia N-GAGE, 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6600, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650 SHARP GX10, GX10i, GX20, GX30 MOTOROLA T720



3301368

Acción de alto octanaje. Conduce y mejora tu vehículo... Demuestra que eres el mejor... el más rápido...descarga ya Supercharged.

Nokia 7650, 3650, N-GAGE, 3100, 3200, 3300, 3510i, 6100, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i SHARP GX10, GX10i, GX20, GX30 MOTOROLA T720

Envía la palabra clave **JUEGO** seguida de un espacio y el código al **5011**

viawap

TONOS

ARTISTA	TITULO	MONO	POLI
melendi	asturias	3301310	3301324
bebe	malo	3301311	3301325
aleks syntek	duele el amor	3301312	3301326
red hot chilli	the zephyr song	3301313	3301327
pastora	la lola	3301314	3301328
iron maiden	two minutes to...	3301315	3301329
maroon 5	this love	3301316	3301330
o-zone	despre tine	3301317	3301331
avril lavigne	don't tell me	3301318	3301332
david bisbal	camina y ven	3301319	3301333
eminem	just lose it	3301320	3301334
el canto del loco	una foto en...	3301321	3301335
anastacia	sick and tired	3301322	3301336
green day	american idiot	3301323	3301337

Envía la palabra clave **PO** seguida de un espacio y el código al **5011**

POLIFÓNICOS

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Tonos Polifónicos. Consulte el manual de su móvil. Más información en www.exwap.com

MONOFÓNICOS

Compatibilidad Tonos Monofónicos: Motorola ... Nokia ... Sagem ... Samsung ... Siemens ... Sony Ericsson ...

TONOS REALES





VACA	3301338
PERRAZO	3301339
TANQUE	3301340
MONO	3301341
ARMA	3301342
CUCO	3301343
el equipo a	3301344
monstruo	3301345
sirena de ambulancia	3301346
pistola laser	3301347
super-eructo	3301348

Envía **LG** seguida de un espacio y el código al **5011**

viawap

Nokia 3300 6600 Sony Ericsson P800 P900

DIBUJOS

3301183 3301182 3301181 3301180 3301179 3301178 3301177 3301176 3301175

3301174 3301173 3301172 3301171 3301170 3301169 3301168 3301167 3301166

3301165 3301164 3301163 3301162 3301161 3301160 3301159 3301158 3301157

Envía la palabra clave **SAP** un espacio y el código al **5011**

Motorola ... Nokia ... Samsung ... Siemens ... Sony Ericsson ...

PANTALLAS DINAMICAS










3301292 3301293 3301294 3301295 3301296 3301297

3301298 3301299 3301300 3301301 3301302 3301303

3301304 3301305 3301306 3301307 3301308 3301309

Envía **DIN** seguida de un espacio y el código al **5011**

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Más información en www.exwap.com

LOGOS





SUZUKI 3301135	GT 3301146
RIZLA 3301136	3301147
3301137	BILLABONG 3301148
Audi 3301138	mario bros 3301149
VALENCIA 3301139	FORÇA BARÇA 3301150
momo 3301140	3301151
PACHA 3301141	Bunbury 3301152
F1 3301142	3301153
3301143	FURIA ESPAÑOLA 3301154
TEN 3301144	LINKIN PARK 3301155
HALO 3301145	3301156

Envía la palabra clave **LG** y el código al **5011**

Motorola ... Nokia ... Samsung ... Siemens ... Sony Ericsson ...

ALERTAS MENSAJE




ALERTA	
superman	3301357
telenecos	3301358
superdetective hollywood	3301359
mision imposible	3301360
los picapiedra	3301361
el bueno el feo y el malo	3301362
counting crows	3301363
50 cent - In da club	3301364
cafe quijano - sírvame...	3301365

Envía la palabra clave **PO** seguida de un espacio y el código al **5011**

viawap

Compatibilidad: Ver Tonos Polifónicos

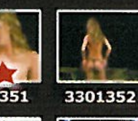
VIDEOS










3301349 3301350 3301351 3301352

3301353 3301354 3301355 3301356

Envía **XX** y el código al **5011**



Compatibilidad: Nokia ... N-Gage Sony Ericsson ...

Descargar es muy fácil

POR SMS

envía un mensaje con la palabra clave seguido por un espacio y el código al

5011

POR TELEFONO

llama al número de pedidos y sigue las instrucciones

806 488 569

Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a exwap@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente 9.. 361 119, y nuestros operadores le aconsejarán. Coste por mensaje: 0,90 (1,04 impuestos incluidos). Logos y Tonos = 2 mensajes. Coste de llamada al 806 488 569 es de 0,90 (1,04 impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono móvil y de 0,99 (1,15 impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono fijo. Al utilizar este servicio, usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com



Impresiona a tus colegas con uno o dos trucos guays para conseguir puntos extra de reputación.

Los Urbz: Sims en la Ciudad

Marcha, marcha, queremos marcha...

Información Adicional

SUPERESTRELLAS
Los Black Eyed Peas han producido la banda sonora del juego, que es muy buena y contiene temas de su próximo álbum Monkey Business remezclados en el idioma de los sims. Además aparecen Will.I.Am, Fergie, Apl.de.Ap y Taboo.



Los Sims es, sin duda, el juego con más éxito de cuantos ha hecho Maxis jamás. Sus expansiones y la segunda entrega en PC han consolidado el fenómeno como algo que trasciende al mundo del videojuego. Su irrupción en consolas con *Los Sims Toman la Calle* fue la declaración de que se podía ir más lejos y *Los Urbz* lo confirma. Se trata de un juego totalmente nuevo en todos los sentidos que, sin embargo, se mantiene fiel al espíritu del simulador social por excelencia.

La propuesta es sencilla: convertirte en el urb (puedes tener hasta cuatro urbz y jugar alternativamente con cada uno de ellos) más popular de cada uno de los nueve distritos incluidos en el juego, que se corresponden con otras tantas subculturas. Para lograrlo no sólo tendrás que mantener el buen ánimo de tu urb y satisfacer todas sus necesidades básicas (alimentación, diversión, descanso, etc.) sino que deberás labrarte una reputación intachable a través de las relaciones con otros urbz y una



carrera laboral meteórica. En este último aspecto, *Los Urbz* se diferencia de otros títulos de la franquicia en que controlas directamente al urb en su trabajo, que se presenta como una serie de minijuegos de dificultad creciente y que proporcionan unos niveles de éxito en la interacción social difíciles de obtener con otras opciones del juego. No obstante, existen unas acciones especiales que te permitirán asombrar a otros urbz y que podrás ir desbloqueando a medida que progreses en el juego. El aspecto externo también juega un importante papel en *Los Urbz*: vestirse de manera adecuada, llevar el peinado de moda e incluso tatuajes y piercings, es fundamental para tener el *look* más cool en cada distrito.

El juego se vertebra a través de objetivos concretos que se pueden consultar en el XAM, una especie de híbrido entre PDA y teléfono móvil que puedes usar en todo momento para revisar tus objetivos, relaciones o llamar a otros urbz, entre otras muchas cosas. La consecución de objetivos y el éxito laboral granjean acceso a nuevos contenidos y permiten conseguir simoleones que invertir en indumentaria y nuevas viviendas que tendrás que decorar con gusto, pues que duda cabe que la ubicación de tu casa y su contenido denotan tu estatus social.

Aunque en principio las diferencias entre los nueve distritos parecen meramente estéticas, lo cierto es que hay suficiente variedad de objetivos y personajes como para que el juego no resulte repetitivo en ningún momento. El sistema de control es muy sencillo y hay novedades suficientes, como la posibilidad de llegar a tal grado de amistad con otros urbz que se puedan unir a tu grupo, como para estar horas y horas jugando sin aburrirse.

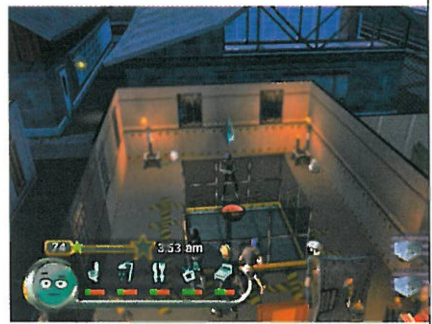
Finalmente, aunque por todo lo anterior no sería descabellado pensar que *Los Urbz* está diseñado para un público eminentemente juvenil, su distintivo diseño hace de él un título que resultará atractivo a todo tipo de jugadores que, claro, gusten de *Los Sims*.



Tu XAM es tu centro de información.



A nadie le gustan los piercing supurantes.



Dos robots entran, uno sale.




Preparación de sushi a lo fácil.

Resumen

THE URBZ TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Una idea innovadora que mantiene el espíritu de todas las entregas de los Sims pero se aleja de la mecánica habitual.
2. Infinidad de detalles a todos los niveles, como por ejemplo el que tu urbz adopte los andares de su grupo social favorito.
3. Es divertido de jugar, pero también te permite sentarte a contemplar cómo discurre la vida en la ciudad.
4. Asequible incluso para quien no ha tocado *Los Sims* en su vida. Además, el XAM te mantiene al día de tus progresos.
5. Tiempos de carga algo excesivos, pero quedan eclipsados por la riqueza del juego y la cantidad de cosas que puedes hacer.

Veredicto

Una versión juvenil que descarta la fórmula habitual para ofrecer una nueva experiencia de juego en la línea de los Sims.

8,0//10



Casi igual que en la vida real, menos mal que no duele cuando te caes.

Tony Hawk's Underground 2

Rizando el rizo en un monopatín



Nada más empezar, casi se nos cae una lagrimita ya que Neversoft ha rescatado el escenario inicial del primer *Tony Hawk* para que sea el mismo Tony quien nos realice una especie de examen (más bien un tutorial encubierto) para comprobar si tenemos suficiente habilidad para cumplir los retos que se nos van a plantear. Desde aquella lejana entrega (hace nada menos que cinco años) hasta ésta que nos ocupa, el juego ha ido evolucionando de forma paulatina, aunque no fue hasta la primera entrega de *Underground* cuando la saga experimentó los mayores cambios, incluyendo multitud de opciones como la introducción de un modo historia o argumento. Además, la primera entrega también multiplicó la variedad de objetivos y mejoró el diseño general de los escenarios. El modo historia de *T.H.U.G. 2* vuelve a ser el plato fuerte de la velada (pero ni mucho menos el único) y presenta escenarios situados en varias ciudades a lo largo de todo el mundo. Ya en la divertida introducción nos muestran el porqué de todo este lío: un enfrentamiento entre las bandas de Tony Hawk y Bam Margera por ser el auténtico rey de las calles, que divide en dos grupos a los *skaters* disponibles.

Tras superar el tutorial, y empezando por la ciudad de Boston (un escenario relativamente pequeño pero repleto de retos y misiones), el juego nos encargará la primera serie de objetivos a cumplir, una larga lista de retos de dificultad variable, como pueden ser tapar de graffiti los diseños de nuestros rivales al más puro estilo *Jet Set Radio*, "grindar" sobre diversos objetos como bancos, alcanzar una puntuación dentro de un tiempo límite, además de otros más excéntricos como llevar a toda pastilla a un enfermo con su camilla.



Expresa tu arte creando un graffiti.

Lejos de terminar aquí los objetivos a realizar, buscando al otro componente de nuestra banda podremos usarlo para completar los objetivos "pro", con el cual realizaremos una serie de tareas exclusivas dentro de cada nivel. ¿Suficiente? No, sobre todo si logramos encontrar al personaje secreto y al personaje invitado en cada zona. Ellos tendrán una nueva lista de objetivos a cumplir, algunos parecidos a los que ya hemos realizado, otros un poco más "libres". Sirva como ejemplo el caso de Boston, donde el personaje secreto va montado sobre una especie de cortacésped motorizado con el que hacer locuras por la ciudad, como competir en una carrera contra un rival en una silla de ruedas. Gracias a todos estos personajes y objetivos, disfrutaremos de lo lindo intentando superar los variados retos que iremos encontrando.



Wee Man haciendo de las suyas en el modo clásico.

Boston, Barcelona, Berlín o Nueva Orleans son parte de las urbes donde disfrutar de un título realmente completo, tanto por la cantidad de escenarios como por la profundidad o diseño de los mismos, así como por la variedad de objetivos. Aún así, y para los que quieran exprimir el juego al máximo, el modo clásico es como si fuera otro juego completo, con los acostumbrados objetivos ya vistos en ediciones anteriores como pueden ser recoger cintas de vídeo, puntuaciones máximas, »

Información Adicional

JET SKATE RADIO
Una de las novedades ha sido la posibilidad de hacer graffiti sobre paredes, coches y otras partes del escenario. Si te apetece, puedes diseñar tu propio logo para utilizarlo durante el juego gracias al editor incluido.



CONSTRUYENDO
Se ha incluido un completísimo editor en el juego. Gracias a él podrás crear un parque a tu antojo, con enormes rampas, varias alturas, y la posibilidad de incluir los objetivos que desees para uno y dos jugadores.

ENTER THE MATRIX
Tan pronto como llenes tu barra especial, podrás utilizar el modo "tiempo-bala". Así podrás practicar los trucos más importantes y disfrutar viendo detalladamente cómo tu personaje los realiza, observando la fidelidad que mantiene con la realidad.

Valor y al toro

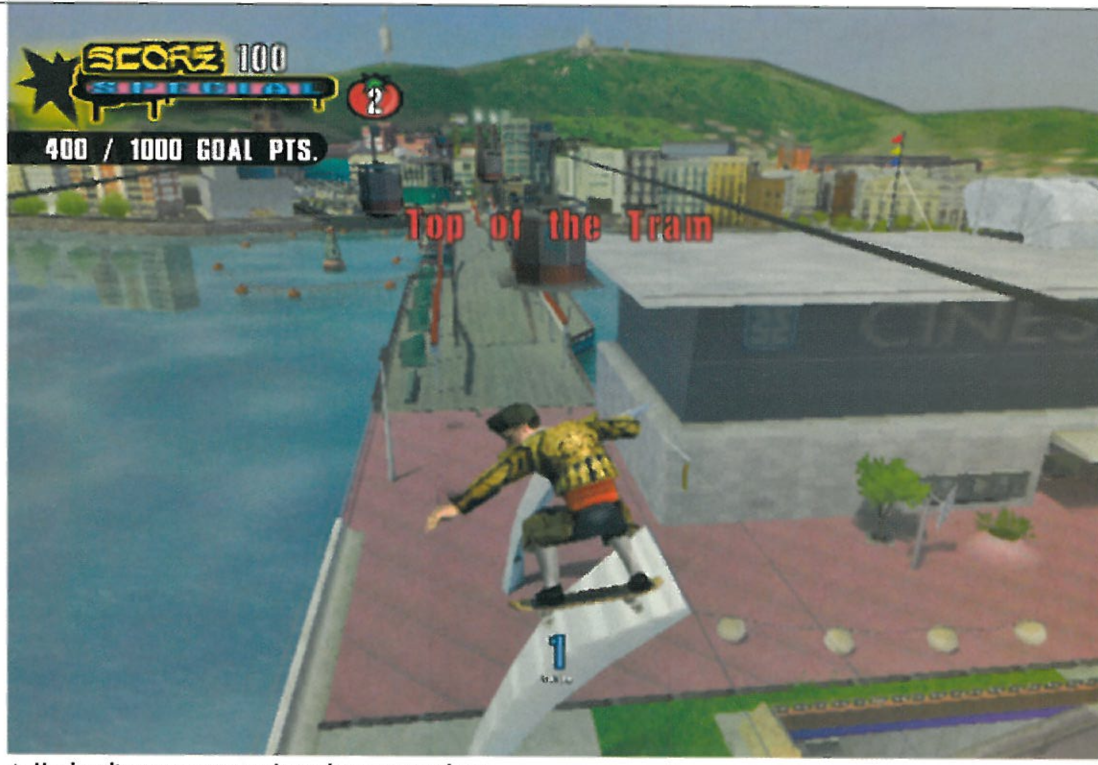
Stev-o está más loco que nunca.



1 ↑ No te rías mientras haces trucos con "esto".

2 ↑ Lo que nos faltaba por ver: ¡toros de verdad!

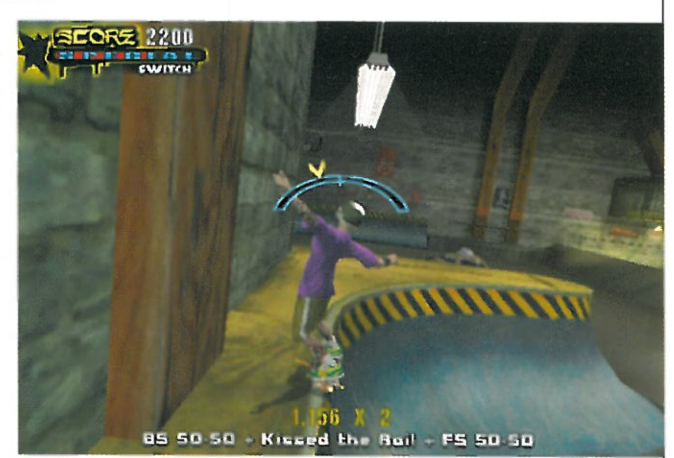
3 ↑ Un reto cara a cara con un toro real.



↑ Usa las alturas para conseguir combos espectaculares.



↑ Observa las luces de Berlín de noche.



↑ El famoso nivel inicial del primer Tony Hawk.

↑ Al menos patinar es mejor que matar animales en la plaza.

» etc., sin ninguna clase de argumento de por medio. Puede que tras superar todos los retos y disfrutar a fondo de todas las ciudades te queden ganas de más, por lo que tu opción, sin duda, está en el modo edición. Aquí tendremos carta blanca para crear el escenario más espectacular, regulando amplitud, niveles de altura, situación de cualquier objeto y mobiliario urbano, señalar objetivos para uno y dos jugadores, etc.... Casi se nos olvida mencionar el editor de personajes, aún más completo que el anterior, que presenta infinidad de combinaciones tanto en la ropa como en el diseño físico de nuestro jugador. Los jugadores también podrán dar rienda suelta a su vena artística diseñando su propio graffiti para más tarde utilizarlo durante el juego. La potencia gráfica de Xbox ha servido en esta ocasión para que el mundo vivo de cada ciudad se mueva de forma suave (con alguna pequeña ralentización ocasional), contemplando coches, peatones, *skaters* realizando trucos, etc. Pero la novedad más "cool" es una especie de tiempo bala con el que podremos deleitarnos mientras realizamos los trucos más espectaculares. Cuando utilizamos la opción de ralentizar el tiempo apreciamos más detalladamente la calidad y el realismo en las animaciones del juego, ya que refleja fielmente la realidad y los movimientos necesarios para realizar cada truco.

Los jugadores podrán diseñar su propio graffiti y utilizarlo durante el juego

Información Adicional



COSA DE DOS

A falta de Xbox Live siempre puedes intentar completar alguno de los diez juegos disponibles para que dos jugadores se enfrenten en pantalla dividida, con divertidos mini-juegos donde buscar objetos ocultos o arrojar fuego al otro jugador; divertido sí, pero no tanto como Xbox Live.



Resumen

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

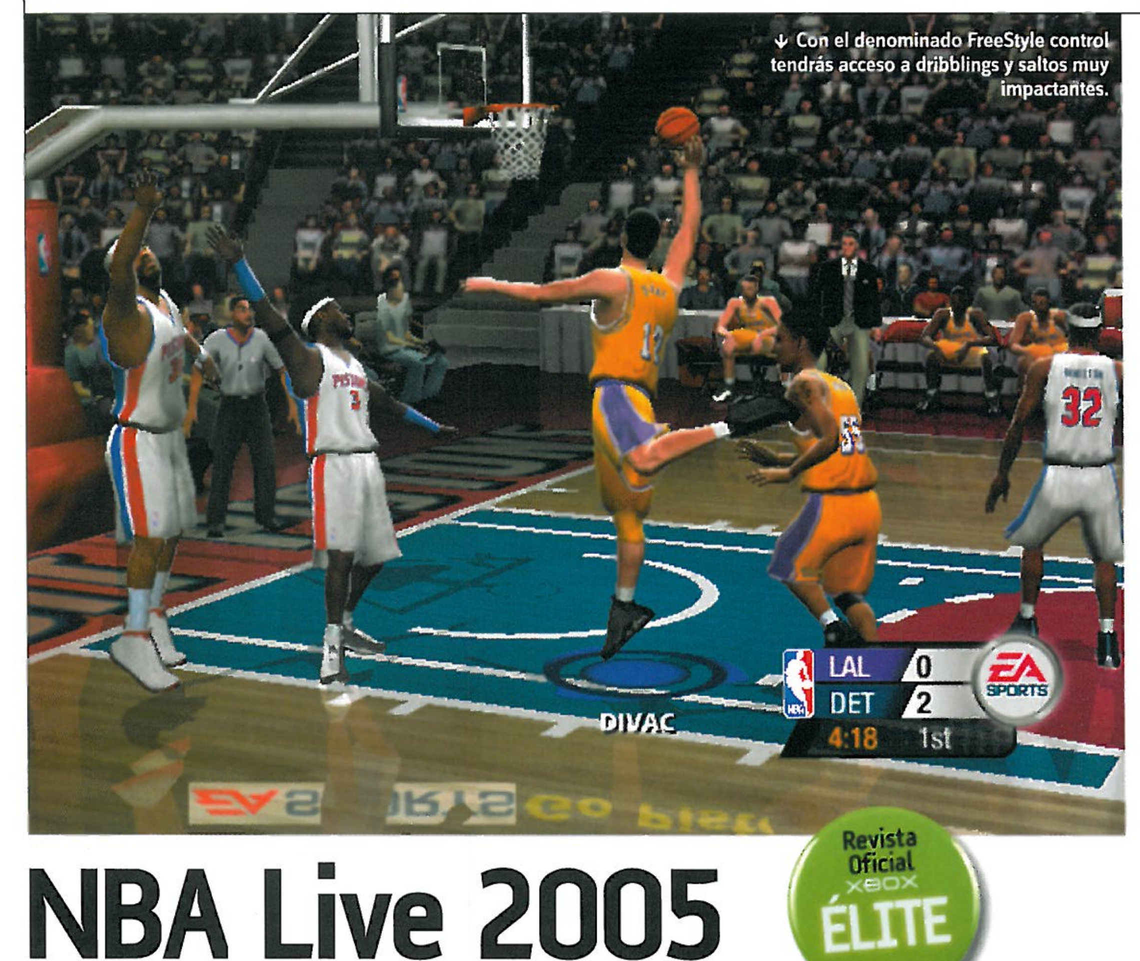
1. Tendrás la oportunidad de disfrutar de dos juegos en uno gracias al modo historia y al modo clásico.
2. Mantiene las señas de identidad de la saga, como son un excelente control y una gran respuesta a nuestros movimientos.
3. Suavidad y calidad en gráficos y animaciones, aunque la iluminación tiene bastante margen para mejorar.
4. Objetivos típicos en la saga junto a un fuerte componente de exploración y aventura en la gran ciudad, imposible aburrirse.
5. La posibilidad de manejar *skaters* reales junto a los que vamos creando y, además, los personajes famosos, otorgan un gran humor y variedad.

Veredicto

A pesar de que estamos ante un gran juego, esperamos mayores cambios para una próxima versión, como el esperadísimo modo *on line*.

8,5//10





Con el denominado FreeStyle control tendrás acceso a dribblings y saltos muy impactantes.

NBA Live 2005

Revista Oficial XBOX ÉLITE

Rápido. Pásasela al "jugón"



Una nueva era ha llegado al basket. Ahora mandan los chicos malos. Nuevos retos, máxima tensión, mayor espectáculo. Y detrás de todo este circo, EA ha querido acercarse a los nuevos tiempos con su *NBA Live 2005*, un título que si bien no avanza en exceso en aspectos como el gráfico o el sonoro, sí que lo hace en jugabilidad.

En esta entrega, EA ha apostado decididamente por Dynasty, el modo de juego que creó en la versión 2004 y que permite llevar a un equipo de universitarios hasta la élite de la NBA en la franquicia que tú elijas. Ahora se ha llevado al extremo, mejorando el sistema empleado el año pasado para acordar los traspasos, negociar con los agentes libres, acceder al draft, planificar los entrenamientos, etc. Pero el juego no se queda ahí, pues ofrece también la posibilidad de jugar los Playoffs, hacer un entrenamiento individual o jugar en un modo uno contra uno.

Si *NBA Live* ha evolucionado en sus modos de juego, lo mismo hay que decir del EA Sports Freestyle, que ahora incorpora su versión Air. Con esta opción puedes controlar la jugada hasta el final, es decir, hasta llegar a canasta. Gracias a esta opción, la jugabilidad ha ganado mucho en cuanto a velocidad de movimientos. Asimismo, se han añadido nuevas animaciones como rebotes, palmeos, nuevos mates y dejadas que hacen uso del "off the ball" y que alcanzan un nivel de realismo bastante acertado.

También podrás disfrutar del nuevo concurso de mates y triples, del partido de los novatos y del NBA All-Star Game. En cuanto al Dunk Contest, puedes escoger a cualquier jugador que tenga una estadística de mate superior a 80% y hasta cuatro jugadores pueden participar turnándose. La cantidad de mates y combinaciones de ellos incluidas es muy extensa y se ejecutan de una manera bastante sencilla una vez se le ha cogido el truco, aunque habrá que pasar por el entrenamiento para triunfar.

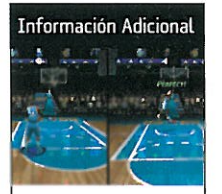
En el aspecto gráfico, *NBA Live 2005* ha evolucionado poco respecto a sus antecesores, pero sigue siendo el que mejor recrea las diferentes canchas de baloncesto. Las texturas y los modelados quedan por detrás de otros títulos como *ESPN NBA 2k5*, si bien las animaciones y las capturas de movimientos merecen el calificativo de excelentes. Además, en algunos momentos sufrirás ralentizaciones del juego en determinadas fases del partido, con caídas del *framerate* que llegan a afectar, aunque poco, a la jugabilidad del título.

La gran cantidad de opciones de ajuste de la IA del juego, los modos de juego, las licencias con las que cuenta, el sencillo control Freestyle y la posibilidad de jugar el All Star Weekend, hacen de *NBA Live* la panacea de todos los títulos de simulación de baloncesto.



Y cómo no, habrá mates para dar y tomar.

Información Adicional

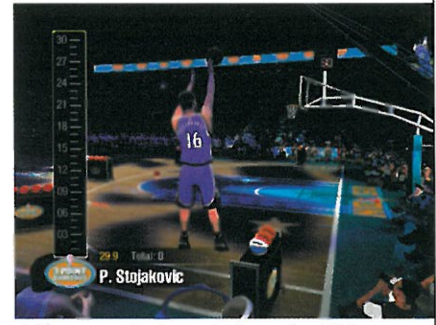


FREESTYLE AIR

Ahora más que nunca tendrás que expresar tu capacidad de juego en el aire con este nuevo estilo de juego. Sumados a los nuevos mates, alley-oops y tiros ajustados en el aire, las nuevas habilidades de palmeo recompensarán a los jugadores que pelean bajo los aros hasta el final. Y ahora, además, en defensa podrás tomar más control de los bloqueos. De este modo tienes el control en todo momento, tanto cuando corres como cuando estás en el aire.



Freestyle Air: disfruta con los mates.



Pon a prueba tu puntería con los triples.



Muévete rápido por la zona.



¡Mides 1,50 y pesas 50 kilos!



Resumen

NBA LIVE 2005 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Multiplica lo conseguido en la anterior entrega gracias al All Star Weekend, las opciones Freestyle y la amplia personalización.
2. Como siempre, la jugabilidad y los movimientos son de vértigo. Se ha mejorado el parecido de los jugadores con la realidad.
3. Dadas las posibilidades existentes en la personalización, además de las opciones multijugador, hay basket para muchas horas.
4. Lo mejor del juego son detalles como la presencia del All Star Weekend, la personalización o el modo Franquicia.
5. Para los amantes de los simuladores de basket, *NBA Live 2005* es, junto a *ESPN NBA 2k5*, lo mejor que pueden encontrar.

Veredicto

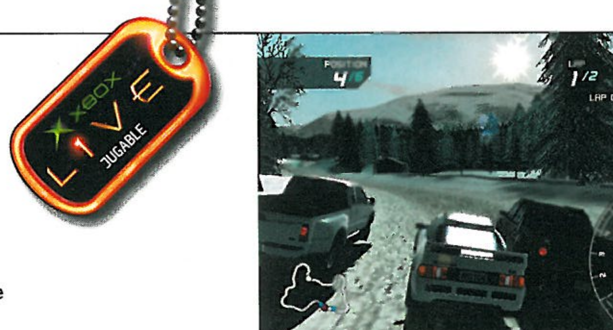
Baloncesto en estado puro. Más opciones, más jugabilidad, más modos. ¿Qué más puedes pedir? Como no quieras a Gasol en tu habitación...

8,5//10

Ford Racing 3

Sin cambios en el horizonte





Al analizar una segunda o tercera parte de un juego, siempre esperamos que haya alguna actualización o mejoras. Es lo que toca, porque si no hay mejoras aparentes ¿para qué sacar un juego exactamente igual al anterior? Pues esto es lo que ocurre con *Ford Racing 3*. Esta tercera parte es prácticamente igual al anterior juego, y si ya antes era corrientito, ahora baja puntos en picado.

Cuando nos ponemos al volante de *Ford Racing* nos preguntamos exactamente qué es lo que ha cambiado respecto a la segunda parte. Sí, hay más circuitos, unos cuantos coches más y algunos modos de juego nuevos. Aparentemente esto sería más que suficiente en otros títulos con tendencia a la repetición, pero es que en *Ford Racing* la jugabilidad es lo que fallaba desde el primer juego de la saga, y en lugar de centrarse en mejorar ese apartado, Razorworks ha optado por maquillar el juego haciéndolo más *bonito*.

Nos referimos a que los mismos fallos de control que existían en la segunda parte también aparecen aquí. Podríamos empezar por la sensación de que los coches se deslizan por el asfalto en lugar de correr por él. Es una sensación extraña que se nota desde que realizamos la primera curva. Otro fallo importante es el *síndrome del muelle flojo*, o sea, los coches botan y rebotan contra el asfalto y el barro de forma casi incontrolada, a veces demasiado incontrolada como en las carreras *Off-road*, con cualquier pequeño bache. El diseño de niveles, además, nos sorprende con una gran cantidad de cambios de rasante justo antes de las curvas, lo que hace volar literalmente a nuestro bólido a no ser que frenemos más de lo necesario. Este efecto no parece existir en nuestros rivales, que aprovecharán la ocasión para adelantarnos. Por último, los coches tienden a sobrevirar en exceso, sobre todo los coches con más potencia, y el contravolante es casi inútil porque en lugar de conseguir enderezar el bólido lo que haremos será darle la vuelta al lado opuesto. El resultado final es un control que no nos da confianza para jugar; conduciremos con miedo a salirnos del trazado, a saltar demasiado, a cometer un ligero error que nos haga retroceder puestos.

Otro aspecto sería la IA poco trabajada. A partir del nivel Medio descubriremos a unos pilotos agresivos a más no poder. Parece que no conducen para ganar, sino para sacarte de la carretera a ti y sólo a ti. Es más, en carrera hay seis coches contando contigo -que siempre sales el último de todos- y generalmente los cinco adversarios forman un pelotón compacto, pegados unos a otros, creando una muralla difícilmente superable. Esto es así siempre, y dura toda la carrera.

Con este panorama, al margen quedan los múltiples modos de juego (algunos de ellos ridículos y claramente para llenar espacio), los diferentes estilos de conducción, la escasa mejora en el apartado gráfico, o el aumento del número de coches disponibles. Todo esto es la cortina de humo que han desplegado para ocultar la terrible verdad: que *Ford Racing* no es un buen juego de coches. Teniendo en Xbox tantos títulos de calidad en el género como *Burnout 3*, *Rallisport Challenge 2* o *TOCA 2*, por poner algunos ejemplos, nos resulta muy difícil aconsejar este *Ford Racing 3* como opción válida de compra. Eso sí, es muy recomendable para los aficionados a la marca.

Información Adicional

BOOST

MUCHOS MODOS
La larga lista de tipos de carreras es como sigue: Estándar, Eliminación, Boost, Overtake, Duelo, Drafting, Línea de Carrera, Relay, Habilidades al volante, Segundos fuera y Time Attack. ¡Tendrás que hacerlas todas!



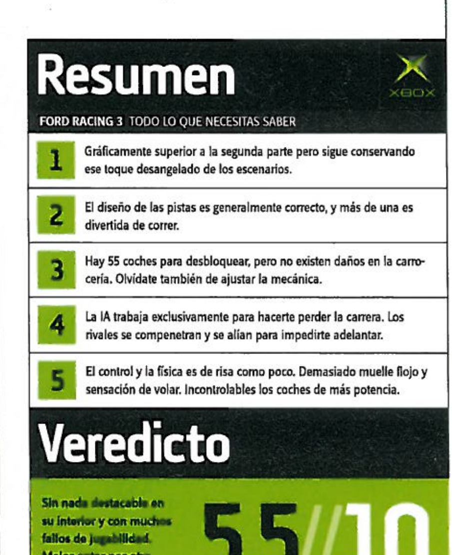
Controla tu coche en las carreras Off-road.



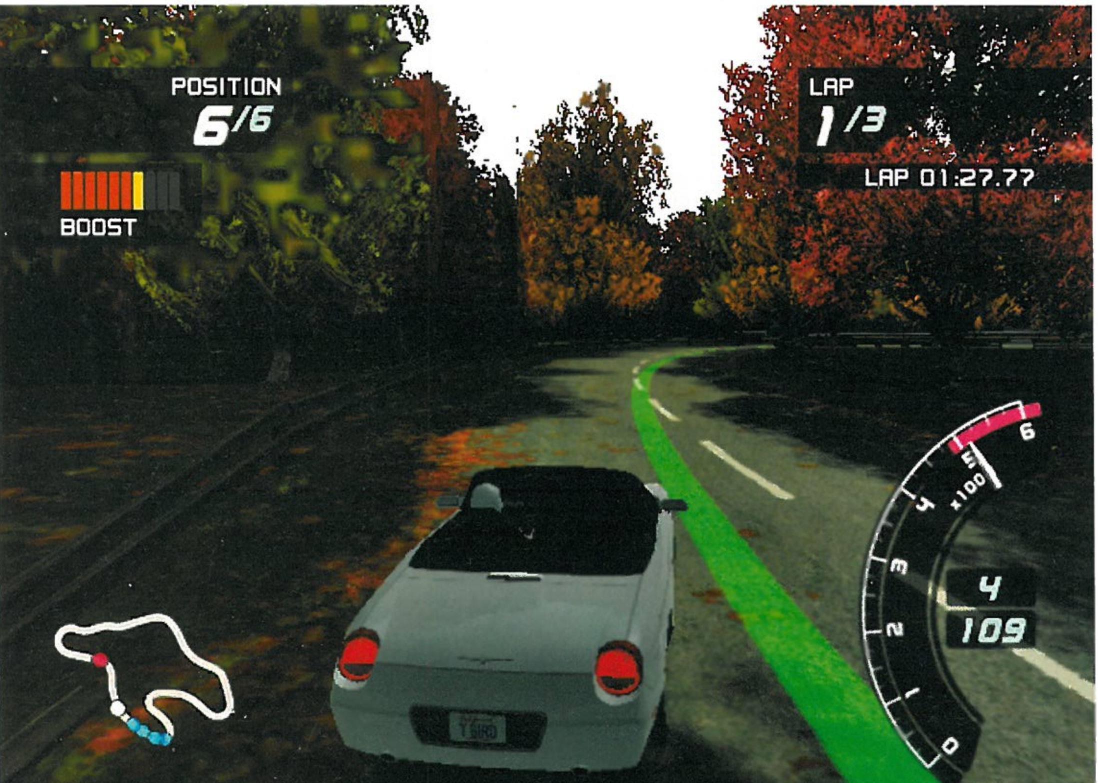
El Ford Capri: una referencia en su tiempo.



¡Oh! La obligada puesta de sol. ¡Qué bonita!



La cámara superior es una de las tres vistas.



Sigue la línea verde para conseguir turbo. Nos preguntamos de dónde han sacado la idea...

Resumen

FORD RACING 3 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Gráficamente superior a la segunda parte pero sigue conservando ese toque desangelado de los escenarios.
2. El diseño de las pistas es generalmente correcto, y más de una es divertida de correr.
3. Hay 55 coches para desbloquear, pero no existen daños en la carrocería. Olvídate también de ajustar la mecánica.
4. La IA trabaja exclusivamente para hacerte perder la carrera. Los rivales se compenetran y se alían para impedirte adelantar.
5. El control y la física es de risa como poco. Demasiado muelle flojo y sensación de volar. Incontrolables los coches de más potencia.

Veredicto

Sin nada destacable en su interior y con muchos fallos de jugabilidad. Mejor optar por otro juego del género.

5,5//10



www.movilmundo.com
todo un mundo de soluciones para tu móvil
Lo+Pedidos
35540 36636 36215
35502 35528 35614 35494
Fondos
a color para tu movil
ENVIA WAP21 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494
si prefieres llama al 806 41 69 93
35477 36256 35494 35438 36264 36469 36244 35484
TOP FONDOS
36170 38878 37489 38879 35937 36648 36455
36329 36524 36213 36326 35492 36215 39925
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
44019 36613 45007 36525 37030 36232 39727 36523
36448 36518 37715 35989 45015 35546 37810
35365 37768 35332 36337 37219 2 39024
39024 36103 37442 35427 35559 37366 35819
35230 45009 37515 36927 36637 37177 39255
36927 36634 37131 37683 36164 38916 35935
Novedades
41510 41514 41523 41546 41544 41566 41415 41109
ANIMACIONES
41561 41562 41563 41564 41565 41585 41586 41587 41588 41682 kate judit
boxeo 36641 karateka anim187 pincha dance avispa
ENVÍA JAVA35 + ESPACIO Y EL CÓD. DE TU JUEGO AL 7808
MovilStation
O llama al 806 41 69 97
Blocks Strip Poker I Tragacocos Fatal Force
Ducati Extreme Yo, Robot Ice Age Yeti Sport 1
Y MUCHOS MÁS
1552 BMW 1 Challenge
1090 Real Football 2004
1011 Siberian Strike
1013 Solitaire
1281 Prince of Persia LADT
1091 Block Breaker de Luxe
1542 Sex Bomb
1505 Gem Jam
1018 Rayman 3
1600 Carlos Sainz
1009 Rayman Bowling
1707 Aliens
1005 Prince of Persia
polifonicos
O llama al 806 41 69 93
envia TONOS26 un espacio y el codigo del tono polifonico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que la identifique el cantante, titulo... al 7494
TOP 20
84826 Dale don dale
84067 El Exorcista
82172 Barcelona
84680 Dragostea din tei
84937 Kill Bill
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
80017 Mision Imposible
84760 Obsesion
84440 El señor de los anillos
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80143 La Pantera rosa
82652 Fiesta Pagana
83808 Himno de España
84428 Asturias
84942 Con la luna llena
84064 Darth Vader Marcha imperial
84202 Telefono antiguo
83258 Sevilla F.C.
ESPAÑOLAS
84920 Noches de bohemia
83849 Pastillas de freno
82886 Camina y ven
84267 Hablando en plata
84216 Una foto en blanco y negro
84642 Angel malherido
82380 Ni más, ni menos
84918 Buleria
84919 Molinos de viento
84744 Dame Veneno
84904 Malo
83796 La rueca
84426 La costa del silencio
84720 Abre tu mente
84090 Tengo
82247 La vida al reves
82364 La madre de Jose
84791 Chiquilla
83856 Lola
NOVEDADES
85021 Al carajo
85022 Change
85023 Room service
85028 Vertigo
85029 Amor de madre
85030 My prerogative
85031 No soy un Bastritboy
85032 Estoy hecho de pedacitos de ti
85033 Nada valgo sin tu amor
85034 RCD Espanyol
POP-ROCK
84779 Mariacaipirinha
84943 Accidentally in love - Shrek 2
80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
84930 Del pita del
84905 Lets get it started
84976 American idiot
84822 Opa opa
84519 Left outside alone
84922 Sick and tired
84252 Hey ya
80293 Its my life
80472 Every breath you take
80062 In The End
80217 Satisfaction
84897 Bubblin
84248 Losing my religion
84421 With or without you
83584 Bring me to life
84944 Universal prayer
83662 Crazy in love
84901 Chocolate
84204 In the shadows
84953 Angel
84947 Everybody´s changing
84701 This love
80150 Bitter sweet symphony
84899 Burn
LO+PEDIDOS
84266 May it be
80642 Enjoy the silence
CINE-TV
80108 Benny Hill
84724 El bueno, el malo y el feo
80096 Pulp Fiction
84759 Gladiator
84437 Shin Chan
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
84207 El Padrino
80131 Buffy Cazavampiros
84231 Bar coyote
80048 El coche fantastico
83834 La abeja maya
84560 Curro Jimenez
80091 20th Century Fox
80074 El equipo A
80174 Expediente X
83658 Star Wars
80065 Friends
84433 Nos vamos a la cama
80043 Terminator
MP3
77018 Teléfono antiguo Tecnología
77007 Orgasmo Sexy
77258 Coge el puto telefono cabron! Personas
77048 Sirena de policia Vehiculos
77045 Harley Davidson Vehiculos
77002 Grito de Tarzan Peliculas
77119 Bebe gracioso Personas
77259 Esta sonando mi telefono Personas
77091 Risa de Thriller Personas
77063 Burro Animales
RARO Raro, raro, raro...... Personas
DISCO-TECNO
84926 Despre tine
80093 Equador
84226 Cafe del mar
85048 Enjoy the silence 2004
80056 Insomnia
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84201 Voglio vederti danzare
84605 Shin chan dance
81664 Children
84572 Infected
83228 Samba Adagio
84776 Stripped
80067 Belissima
84263 Traffic
83661 Axel F 2004
83675 Flight 673
84958 Magalenha
80046 Better off alone
80041 Heaven
83786 Desenchantee
SONIBROMAS
torrente Torrente Imitación
77123 Que alguien me coja! Frase
boris Boris Imitación
pocholo Pocholo Imitación
risa Carcajada Hombre riendo
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
papuchi Papuchi Imitación
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
NOVEDADES
77248 Aidaaaa Aidaaaa Fresita
77271 Hablando aleman Aznar
77274 Soy una amarga Bea legionaria
77276 Estoy harta Bea Legionaria
77275 Soy como la Pantoja Carmen de Mairena
77278 Electricista Carmen de Mairena
VEN AL JACUZZI CON NOSOTRAS!!
ENVÍA AMANDA28 AL 7808
O LLAMA AL 803 42 06 95



Los choques brutales forman parte del encanto de *FlatOut*. Adivina quién olvidó abrochase el cinturón.

FlatOut

Un huracán de destrucción en un océano de monotonía


Dis: Virgin Play
Edita: Empire
Des: Bugbear Enter.
Live: 2-8 jugadores
Jugadores: 1-4 P. partida
Salida: noviembre 2004
Jugadores: 2-8 S. Link
Pegi: +12
www.flatoutgame.com

Tras *Flautout* hay varias ideas, algunas buenas, otras no tanto, todas muy sencillas, y también muy inspiradas en otros muchos títulos automovilísticos.

Sin ir más lejos, las raíces reconocibles de *FlatOut* se remontan a una recreativa de 1989 llamada *Ironman Stewart's Super Off-Road*, que luego tuvo su versión para los ordenadores domésticos del momento. A partir de la estructura de este título, los responsables de *FlatOut* se han limitado a añadir todo aquello que les ha parecido entretenido y adaptable al concepto y motor de juego de lo que estaban programando. El resultado ha sido un título que en la realidad no acaba de funcionar bien.

La idea principal de *FlatOut* es ir superando las carreras de un campeonato, empezando desde abajo con una carraca como montura, y ganando el dinero suficiente como para convertir lo que parece más un carromato que un coche en un vehículo de competición digno de nuestras habilidades al volante.

El dinero puede obtenerse de tres maneras distintas: destruyendo los obstáculos y vallas del circuito -o chocando contra ellos-, obteniendo un buen puesto en las carreras, y realizando ciertas pruebas de bonificación. Naturalmente, en nuestro progreso iremos desbloqueando nuevos circuitos y pruebas especiales, y el dinero acumulado nos permitirá ir accediendo a mejoras para nuestro coche y a modelos de mayor cilindrada. Hasta el momento, nada nuevo bajo el sol.

Para ayudarnos a conseguir la victoria contamos con un depósito de óxido nitroso que mágicamente se va llenando cuando chocamos contra algo, sea un objeto inmóvil del escenario, sea otro de los competidores. Aquí tampoco hay originalidad, pero sí un problema de coherencia, ya que el nitro únicamente nos servirá para recuperar los puestos perdidos al chocarnos, lo que obviamente, y para empezar, le quita todo el sentido a la existencia del nitro. ¿No hubiera sido mejor adoptar un sistema a lo *Burnout* y premiar las maniobras arriesgadas y los derrapes prolongados?

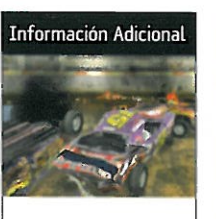
En cuanto a las pruebas de bonificación, si bien al principio pueden parecer bastante originales, y además, un tanto sádicas (algunas, por ejemplo, giran en torno a la idea estrellarnos y lanzar al conductor por la ventana del parabrisas lo más lejos o alto posible), cuando se pasa el efecto sorpresa tampoco es que sean un factor que nos motive a regresar al juego, sino que se convierten más bien en un puro trámite para conseguir ese poco dinero que nos falte para adquirir la mejora de turno para nuestro coche.

Quizá lo más divertido de *FlatOut* sea en el fondo lo más anecdótico, y es la forma que tienen



Choca contra tus oponentes y carga Nitro.

Información Adicional



A LA PISTA
Debido a la naturaleza abierta de los escenarios, frecuentemente nos quedaremos boca abajo en la ladera de un barranco o atrapados en un amasijo de chatarra rival. Sale más a cuenta utilizar la recolocación rápida que intentar volver a la pista por nuestros propios medios.

ASESINOS
Si por desgracia chocas contra un obstáculo y tu conductor sale disparado por el parabrisas delantero, asegúrate de que lo hace fuera de la carretera, o el resto de los oponentes lo golpearán y machacarán hasta enviarlo un buen trecho más allá del lugar del accidente.



Escucha el estruendo del metal aplastado.



Los anuncios son "demasiado" efectivos.



El *Destruction Derby* es una auténtica locura.



Tus oponentes intentarán cortarte el paso.

los vehículos de irse deteriorando gradualmente, perdiendo poco a poco, en cada choque, sin prisa pero sin pausa, un buen motón de partes fijas y móviles, empezando por los cristales y siguiendo por el capó, las puertas, los faros o los parachoques. Además, las colisiones deformarán y desplazarán la chapa de la carrocería de una forma bastante realista y no menos catastrófica. Pero esto, obviamente, no hace demasiado por salvar al juego de la monotonía de su planteamiento y desarrollo, y además, los impactos no parecen todo lo duros que debieran, acusando un efecto como de "cámara lenta".

Siguiendo con el planteamiento más bien rutinario de casi todas las facetas del juego, y dejando al margen la maleabilidad de las carrocerías y las posibilidades de desguazar a lo bruto y sin anestesia a nuestros coches, tenemos que decir que los gráficos cumplen, aunque son un poco simples en comparación con otros títulos de coches actuales. Además, el poco acertado tratamiento del color le da al juego una pinta de dibujo animado algo pasteloso y chillón. Las músicas están bien, pero no cometas el error de dejarte la consola encendida »

UN JUEGO A VIDA O MUERTE Hazlo mal y acabarás más plano que un sandwich.

Flatout incluye algunas divertidas pruebas de bonificación que implican, de una u otra forma, que tu desafortunado conductor deba atravesar volando el parabrisas delantero para conseguir diversos objetivos. Hazlo bien, y conseguirán que caiga en alguna malla o colchoneta ridículamente pequeñas. Hazlo mal, y te verás rascándolo del asfalto con una espátula.



↑ Vamos a por el salto de altura... Pisa con fuerza el acelerador, y justo antes del final de la rampa....



↑ ...presiona el botón de aceleración Nitro (B), y suéltalo para lanzar a tu piloto directo hacia el cielo.



↑ Con suerte, el hombre no tropezará con ninguna barra y aterrizará en la colchoneta situada en el otro lado.



↑ Lo mismo que antes, pero en formato dardo. Calcula con precisión el momento en que debes soltar el botón.



↑ Mientras el hombre surca los aires, podemos comprobar que hemos apuntado bien.



↑ Y el premio especial por dar en el blanco es...: no morir. Cincuenta puntos en el marcador. Un buen trabajo.



↑ Las competiciones sobre hielo son particularmente difíciles de dominar. Los atajos pueden ayudarte.

Las colisiones desplazarán y deformarán la chapa de la carrocería

» en cualquiera de los menús del juego durante mucho tiempo, o la infinita repetición de la misma canción acabará por taladrarte el cerebro de oreja a oreja. ¿Tan difícil era hacer que la música del menú cambiara de tanto en cuando?

El hecho de poder competir en vivo y en directo mediante Live o System Link eleva directamente un punto la nota final, pero aunque esto puede, a su vez, incrementar el nivel de diversión del juego y romper la mediocridad de sus poco originales premisas, nada puede hacer por arreglar el aspecto poco pulido de ciertos detalles técnicos. O quizá es que ya hayamos jugado a demasiados juegos y todos nos parecen lo mismo.

Información Adicional

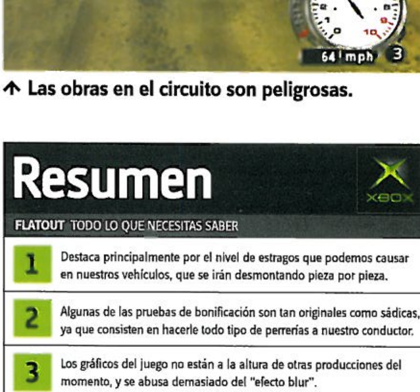


NO TIENE MALA PINTA
A pesar de una elección poco afortunada de los colores y las texturas, el juego tiene lo que hay que tener hoy en día para no parecer fuera de onda: reflejos especulares, destellos, *mipmapping y anti-aliasing.*

DESTRUCTION DERBY
Como participantes debemos destruir al resto de los vehículos en pista antes de que ellos nos destruyan a nosotros. Es el caos absoluto, en el que 8 coches se lanzan de frente y a todo gas los unos contra los otros. Al finalizar esta entretenida prueba de bonificación, tendrás suerte si has podido aguantar en pie hasta el final.



↑ Las obras en el circuito son peligrosas.



Resumen

FLATOUT TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Destaca principalmente por el nivel de estragos que podemos causar en nuestros vehículos, que se irán desmontando pieza por pieza.
2. Algunas de las pruebas de bonificación son tan originales como sádicas, ya que consisten en hacerle todo tipo de perrerías a nuestro conductor.
3. Los gráficos del juego no están a la altura de otras producciones del momento, y se abusa demasiado del "efecto blur".
4. El secreto del éxito es ganar todo el dinero que sea posible e invertirlo lo mejor que sepamos en mejoras para nuestro coche.
5. Olvídate del nitro, ya que gracias a la "inteligente" manera en que se va rellenando, es una forma de ayuda en carrera poco útil.

Veredicto

Sin los modos multijugador, es el típico título que hace gracia un par de días y luego empieza a acumular polvo en la estantería de los juegos.

6,5//10





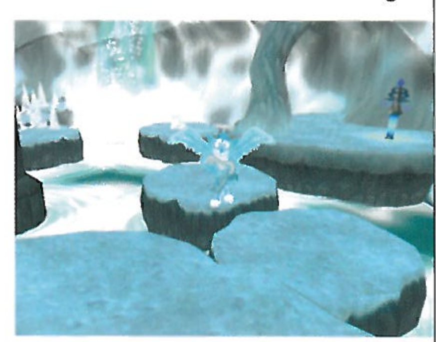
↑ Quién lo hubiera pensado, luchando contra gigantescos robots al lado del Dr. Cortex.



↑ Este maléfico mech nos dará problemas.



↑ Usa la cabeza de Cortex contra los enemigos.



↑ Demasiados golpes lo han fulminado.



↑ Metal Gear Crash, cuidado que no te pillen.

Crash Twinsanity

Durmiendo con su enemigo

Información Adicional



RECOGIENDO GEMAS
Buscar las diferentes gemas en cada nivel resultará especialmente rentable, para seguir adelante en la aventura con muchas más posibilidades.



Desde que *Crash* abandonara los viejos circuitos de PSone, la fama y leyenda que lo precedían han estado apagándose paulatinamente. Un descafeinado *Crash Bandicoot La Venganza de Cortex* y una fallida secuela del genial *Crash Team Racing* llamada *Crash Nitro Kart*, no permitían presagiar un nuevo regreso triunfal.

Los renovados aires que Traveller Tales ha insuflado en la saga han dado como resultado un juego más frenético, adictivo y difícil que en anteriores entregas. Lo primero que notamos es una mayor sensación de libertad y amplitud de escenarios, si bien es un poco engañosa: no deja tantas opciones como parece, pero al menos se ha eliminado en parte esa sensación de ir sobre raíles propia de los juegos de la saga. La otra gran novedad, y por qué no decirlo, la más importante, es que nuestro amigo ya no irá a ninguna parte en solitario... pero lo más sorprendente es el compañero elegido para la ocasión: nuestro archienemigo el Dr. Cortex, con quien se verá obligado a colaborar tras un rocambolesco inicio del juego, donde todo parecía limitarse a terminar una vez más con el malvado doctor. Tal y como hemos visto en otros juegos en que llevamos un compañero de fatigas (como por ejemplo el divertido *Whiplash*), nos veremos obligados a colaborar y a usar las habilidades de ambos personajes para ir superando los distintos puzzles o retos en cada nivel. Crash podrá lanzar a Cortex hasta zonas inaccesibles para que éste accione una palanca o algún interruptor que nos abra paso, o utilizarlo como arma arrojadiza para romper obstáculos como cajas, etc. Como ya hemos comentado, la jugabilidad en muchos de los niveles del nuevo *Crash* hace que todo sea mucho más frenético, por lo que tendremos que demostrar buenos reflejos y rapidez a la hora de pensar cómo superar algunos obstáculos, ya que de lo contrario acabaremos aplastados, machacados, quemados y, en numerosas ocasiones, frustrados por tener que repetir una y otra vez partes del escenario. Si tienes poca paciencia, puede que algunos niveles te crispen un poco los nervios, pero como a su vez no resulta demasiado difícil conseguir vidas extras (recogiendo las típicas manzanas escondidas en el escenario), con un poco de paciencia y práctica no habrá nivel que se nos resista. Otra novedad es la inclusión de un nuevo personaje, Nina Cortex, dotada de unos brazos mecánicos que permiten atacar a distancia, además de contar con unos golpes giratorios similares a los de Crash.



↑ El entorno del juego es muy colorido.

Técnicamente no asombra, pero sí destaca la suavidad general del motor gráfico, aunque haya sido a costa de unos escenarios agradables y coloridos pero sin demasiados detalles, donde podemos ver unas texturas correctas que tampoco van a conseguir fascinar a nadie a estas alturas. La música está muy cuidada en esta ocasión; se adapta a la situación y presenta multitud de voces y coros que nos acompañarán durante todo el juego.

Resumen

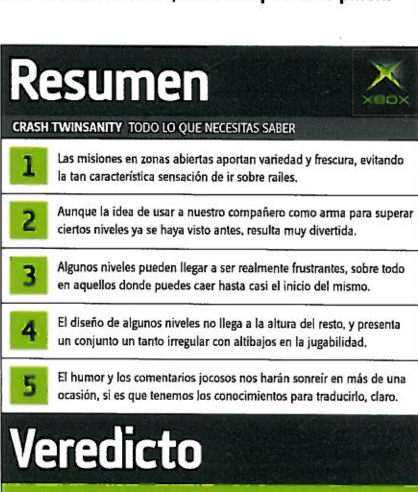
CRASH TWINSANITY TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Las misiones en zonas abiertas aportan variedad y frescura, evitando la tan característica sensación de ir sobre raíles.
2. Aunque la idea de usar a nuestro compañero como arma para superar ciertos niveles ya se haya visto antes, resulta muy divertida.
3. Algunos niveles pueden llegar a ser realmente frustrantes, sobre todo en aquellos donde puedes caer hasta casi el inicio del mismo.
4. El diseño de algunos niveles no llega a la altura del resto, y presenta un conjunto un tanto irregular con altibajos en la jugabilidad.
5. El humor y los comentarios jocosos nos harán sonreír en más de una ocasión, si es que tenemos los conocimientos para traducirlo, claro.

Veredicto

La variedad de personajes, situaciones y la cambiante jugabilidad ha conseguido que nos vuelvan a entrar ganas de jugar con Crash Bandicoot.

7,8//10





"¡Por fin! Muchos años, esperando que la ruta de este festival itinerante hiciese escala aquí para mostrarnos en la práctica de qué va realmente el nuevo cine digital"

Sandra Fernández - EL PRIMERO DE LA FILA

"Si hablamos de tecnología digital y creatividad audiovisual, es prácticamente inevitable hablar de Resfest, el festival de cine digital más importante del mundo"

Pablo Romero - EL MUNDO

www.artfutura.org
www.resfest.com

Retrospectiva **Jonathan Glazer**
Especial **Shynola**
Videos that Rock
Warp Visions
Cinema Electronica
Más de 200 cortos

9, 10, 11 y 12 de Diciembre

Barcelona	Mercat de les Flors
Las Palmas de Gran Canaria	Centro Ciudad Alta
Madrid	La Casa Encendida
Valladolid	Museo Fundación Cristóbal Gabarrón
Vigo	MARCO Museo de Arte Contemporánea
Vitoria	Artium

CORIOLIS

Organiza:

artfutura

















Aunque la referencia más directa es Ultimate X-Men, los uniformes clásicos también están disponibles.



Recrea la mayoría de los poderes mutantes.



Exige saber combinar diferentes habilidades.

X-Men: Legends

Revista Oficial XBOX ÉLITE

Un auténtico festín para los seguidores de los mutantes


Des: Raven Software
Dis: Activision
Juagdores: 1-4
Live: No
Salida: ya disponible
Pegi: +12
www.xmenlegends.com

X-*Men Legends* es la tercera incursión de los mutantes más famosos del universo Marvel, y de cualquier otro en realidad, en el catálogo Xbox, y la primera que puede recomendarse sin ninguna objeción a cualquier seguidor de la serie. Activision, que está realizando una labor notable aprovechando la licencia del universo Marvel, ha cedido la tarea de dar vida al universo creado por Stan Lee hace ya cuarenta años a Raven, un desarrollador especializado en títulos de acción en primera persona, y que resultará familiar a los jugadores por títulos como la serie *Soldier of Fortune* o *Jedi Knight*.

Para esta incursión en el universo Marvel, el estudio ha cambiado de registro. *X-Men Legends* es lo que viene a llamarse un RPG de acción, muy en la línea de otros títulos como *Baldur's Gate*. Raven ha contado con los servicios de algunos conocidos guionistas de la editorial, como Joe Nelly y Joe Casey, para pergeñar una historia que se mueve con habilidad por los lugares comunes del universo mutante, pero sin resultar cansina, y que ofrece una caracterización de personajes fiel a los originales. La historia tiene como eje central a Alison Crestmere, una joven mutante que acaba de descubrir sus poderes, más adelante será conocida como Magma, y suscita la atención tanto de la Hermandad de los Mutantes Diabólicos de Magneto como de la Patrulla X de Charles Xavier. *X-Men Legends* es un juego dirigido, sobre todo, a quienes estén familiarizados con la larga trayectoria de los personajes sobre el papel. Hay decenas de detalles, personajes y acontecimientos relacionados con la trayectoria del más famoso equipo de mutantes, y el juego consigue recoger tanto el dinamismo como el dramatismo de sus aventuras. Aunque la referencia más evidente, sobre todo a nivel visual, es la colección Ultimate X-Men, es difícil que cualquier aficionado no se sienta como en casa cuando Alison entra en la Mansión X tras la primera aventura.

X-Men Legends permite al jugador controlar un equipo de hasta cuatro mutantes cuya composición puede variarse con frecuencia gracias a los puntos de extracción ubicados en los escenarios de juego. La lista de mutantes disponibles es larga, y están casi todos los que podemos desear. Es destacable la naturalidad con la que están integrados sus muy distintos poderes en el mecanismo de juego y cómo todos ellos responden a un mismo e intuitivo sistema de control. Lo mismo puede decirse de la evolución de los protagonistas, a pesar de las generosas dosis de acción que lo acercan por momentos a un *beat'm'up*, y cómo el jugador puede emplear sus puntos de experiencia en mejorarlos. La aventura se desarrolla bajo una perspectiva aérea en tercera persona, quizás algo alejada para los que quisieran ver a los héroes en detalle, pero que sirve perfectamente a la jugabilidad. Entre otras cosas, porque uno de los mayores atractivos de *X-Men Legends* reside en conectar cuatro controladores a Xbox y jugarlo en modo cooperativo con otros tantos amigos, para lo que la perspectiva elegida es inmejorable sin tener que recurrir a dividir la pantalla.

Visualmente, Raven ha recurrido a la técnica de Cel-Shading para los personajes, mientras que los escenarios responden al modelo 3D tradicional. Hay una enorme cantidad de elementos destructibles en ellos y muchas de las batallas, no contra los numerosos secuaces, sino contra los enemigos clásicos de los cómics, consiguen ser verdaderamente épicas y divertidas. Raven ha conseguido plenamente su objetivo, que es sumergir al jugador en una aventura de los X-Men tal y como se aparecen en los cómics, sin las habituales concesiones presentes en otros productos de todo tipo. Es un título que va a disfrutar, sobre todo, el público seguidor de los cómics, pero que también puede llevar a los aficionados al rol y la acción a descubrir el rico universo mutante creado por Stan Lee.

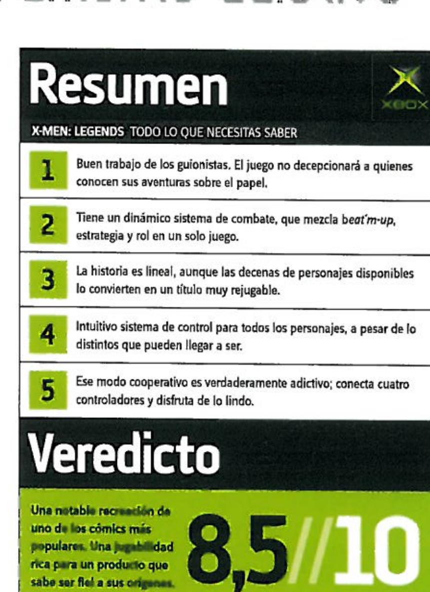

Gran variedad de personajes, aunque todos se controlan intuitivamente.

El modo cooperativo es verdaderamente adictivo

Información Adicional

HOGAR, DULCE HOGAR

El Instituto Xavier es la base a la que el jugador puede regresar entre misiones. Hay mucho que hacer, desde entrenarse en la mítica Sala de Peligro a visionar numerosos extras del juego: cinemáticas, cómics, arte conceptual... Incluso podemos adquirir más puntos de experiencia respondiendo a preguntas de Trivial sobre los X-Men.



Resumen

X-MEN: LEGENDS TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Buen trabajo de los guionistas. El juego no decepcionará a quienes conocen sus aventuras sobre el papel.
2. Tiene un dinámico sistema de combate, que mezcla *beat'm-up*, estrategia y rol en un solo juego.
3. La historia es lineal, aunque las decenas de personajes disponibles lo convierten en un título muy rejugable.
4. Intuitivo sistema de control para todos los personajes, a pesar de lo distintos que pueden llegar a ser.
5. Ese modo cooperativo es verdaderamente adictivo; conecta cuatro controladores y disfruta de lo lindo.

Veredicto

Una notable recreación de uno de los cómics más populares. Una jugabilidad rica para un producto que sabe ser fiel a sus orígenes.

8,5//10

KIT DE VIAJE

¡Llévate el poder a todas partes!

Descubre el Kit de Viaje Xbox: monitor TFT, kit DVD y mochila... para que no pares de jugar.

Si eres de los que no quiere renunciar al poder de tu Xbox vayas donde vayas, tenemos el kit perfecto para ti. Esta Navidad diviértete jugando en cualquier lugar con esta pantalla TFT de 7" de alta calidad con una claridad y definición superiores; disfruta tus películas en DVD con el kit de reproducción con mando a distancia... y por supuesto llévate tu Xbox a todas partes en esta fantástica mochila. Ya lo tienes todo. Ahora, la aventura viaja contigo.

POR SÓLO
48€
SIN INTERESES
6 CUOTAS SIN ENTRADA

KIT DE VIAJE XBOX: PANTALLA TFT 7"
+
KIT DE REPRODUCCIÓN DVD
+
MOCHILA

Ref.: HF-0176985



La mejor imagen para la mejor consola

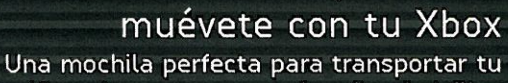
Monitor color de 7" TFT de alta calidad con una claridad y definición superiores desde cualquier fuente externa como tu videoconsola. Altavoces estéreos integrados y sonido Surrond SRS WOW. Compatible con PAL y NTSC, entradas de Scart RGB, S-Vídeo, compuesto y audio estéreo. Doble salida de auriculares y mando a distancia.



Para que además disfrutes del cine en DVD

El Kit de reproducción DVD Xbox te permitirá reproducir películas en DVD. Sólo tendrás que conectarlo a un puerto y con tu mando disfrutar del mejor cine en casa.

Cómoda, actual... muévete con tu Xbox



Una mochila perfecta para transportar tu Xbox, juegos y accesorios. Con bolsillos adicionales y cierres de cremallera.

PRODUCTO OFRECIDO POR
LTC LA TIENDA EN CASA

Puedes pagar al contado, contra reembolso, con tarjeta de crédito o con la tarjeta de compra de El Corte Inglés.



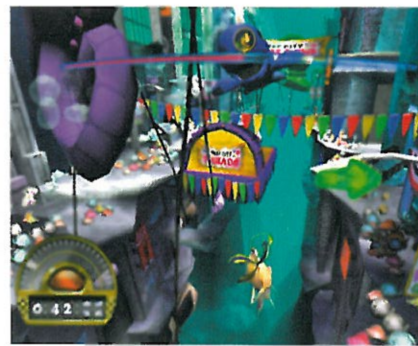
TELÉFONO DE PEDIDOS
902 10 30 10

Oferta válida para Península y Baleares hasta 31-12-04

• No se entregarán pedidos en apartados postales. • Los gastos de empaquetado, envío y seguro son de 5,95 € por domicilio de envío. • Se incrementará en 1 € los gastos de envío en todos aquellos pedidos que se realicen contra reembolso. • Los gastos de envío y reenvío en caso de devolución correrán por cuenta del cliente. • Las operaciones de venta se entenderán celebradas en el domicilio de "La Tienda en Casa", C/Alfonso Gómez, nº8, 28037 Madrid. • El Corte Inglés, S. A. está registrada e inscrita como empresa de venta a distancia (Identificación REVA 25/00). • Para cualquier reclamación diríjase al teléfono 902 302 101. • Los datos que usted nos proporcione serán incorporados a un fichero de clientes propiedad de El Corte Inglés, S. A. y podrán ser tratados para hacerle llegar ofertas comerciales de empresas del grupo El Corte Inglés. Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes y cancelarla o rectificarla de ser errónea, dirigiéndose por carta a C/Alfonso Gómez, nº8, 28037 Madrid o llamando al teléfono 902 302 101 (Ley orgánica 15/1999, de 13 de Diciembre). • Venta financiada sin intereses: La financiación sin intereses será ofrecida por la financiera de El Corte Inglés (E.F.C.S.A.).


Las carreras a toda velocidad abundan en *El Espantatiburones.*


Muchas fases exigen que te emplees a fondo con la alfombra de baile.


Completa el recorrido atravesando los objetos flotantes. No es tan fácil como suena.

El Espantatiburones

Activision es el pez que se come a Óscar en sus andanzas electrónicas



¿Verdad que Óscar (derecha) se parece mucho a Will Smith?

Información Adicional

¿DÓNDE ESTÁ WILL?

No sólo se nos ha privado de voces en español a cargo de actores más o menos conocidos (como por ejemplo, ¿qué tal los que han doblado la película?), sino que ninguna de las voces originales de estrellas como Will Smith, Robert De Niro o Renée Zellwegger han intervenido en la banda sonora del juego. A pesar de todo, sus sustitutos han hecho un buen trabajo.

NATACIÓN SINCRONIZADA

En el juego se han incluido muchas de las canciones que podemos escuchar en la película, incluyendo una de nuestras favoritas, la versión funky de Car Wash a cargo de Christina Aguilera y Missy Elliot.



Como juego basado en la explotación de una licencia cinematográfica, hay que reconocer que *El Espantatiburones* destaca por encima de la media.

En él nos encontramos los típicos mini-juegos de habilidad que se suelen incluir en este tipo de producciones, sobre todo si se inspiran en una película de animación, y muy especialmente si el juego va en esencia dirigido a los más pequeños de la casa. Las pruebas son bastante variadas, y aunque muchas consisten básicamente en pulsar el botón de turno en el momento adecuado, otras atesoran genuinos instantes, si no de gran diversión, sí de agradable entretenimiento. Además, este es uno de los pocos juegos en los que usar una alfombra de baile en sustitución del mando no es sólo muy recomendable de cara a la diversión en sí, sino también porque el *joypad* no se muestra muy ágil en cuanto a respuesta cuando se trata de mover el esqueleto -o, en este caso, las espinas-, ni que sea virtualmente hablando.

De esta forma, el argumento de la película sirve de excusa para ir hilvanando una trama, la verdad, no muy cohesionada, a través de 25 capítulos cuyo principal atractivo no son los mini-juegos en sí (en el fondo, mil veces vistos en tantos otros títulos), sino un apartado visual que poco tiene que envidiar a la propia película. Mucho colorido, grandes efectos visuales, una perfecta recreación de la acuática ciudad en la que vive Óscar (nuestro famoso espantatiburones), y unos modelos tridimensionales que, en más de una ocasión, nos harán plantearnos si estamos viendo un filme o un videojuego, son aspectos que no dejan lugar a dudas de que el estudio de desarrollo ha hecho un gran trabajo en el capítulo artístico de *El Espantatiburones.* Además, detalles de gran nivel técnico, como la instantánea del momento del juego en el que estemos plasmada en la primera plana de un diario cuando pulsamos el botón de pausa, nos hacen preguntarnos por qué se ha cometido el pecado capital capaz de hundir en la miseria un videojuego, de otra forma, notable.

Y es que podemos entender las razones por las que no sale a cuenta localizar un videojuego minoritario a nuestro idioma, pero uno que explota el tirón comercial de un producto para las grandes masas como es una película de animación y que, además, va dirigido a niños a partir de 3 años, no puede permitirse el lujo de poner en el pie de su carátula que el manual está en español, pero que el software de todo el juego está en inglés. Una verdadera lástima...

Resumen

SHARK TALE TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. El hecho de no haber traducido ni una sola línea del juego le resta a este título la mayor parte de su potencial interés.
2. El apartado gráfico del juego está a gran altura, y no desmerece en absoluto en su aspecto visual a la película de animación.
3. Se trata de uno de los pocos juegos capaces de aprovechar la diversión extra de un *dancepad* o alfombra de baile.
4. Los mini-juegos son bastante variados, aunque su nivel de dificultad no sigue necesariamente una progresión de menos a más.
5. La extensión del juego es más bien corta, y la novedad se agota básicamente en un par de días.

Veredicto

El resultado de no traducir un juego que lo necesita y lo pide a gritos es que pasa del notable al mero aprobado.

5,7//10



La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	Snowboard	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	8,7
ANTZ EXTREME RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'-em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
CLUB FOOTBALL	33	Fútbol	7,5
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	8,5
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	8,8
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0

Juego	ROX	Género	Puntuación
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	9,1
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	8,5
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007UZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	33	Acción	8,8
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	33	Manager de fútbol	8,5
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1









Juego	ROX	Género	Puntuación
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
METAL SLUG 3	33	Acción	7,0
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8.7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8.0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
OUTRUN 2	33	Conducción	8,8
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de mechs.	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Fútbol	9,4
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8.6
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	*Shooter* en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SAMURAI WARRIORS	33	Acción	8,0
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8.7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8





Juego	ROX	Género	Puntuación
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS BATTLEFRONT	33	Acción	8,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9.5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	33	Lucha	5,9
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8.8
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5

¡Suscríbete!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España. Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



MC
MC EDICIONES
Sociedad Anónima





www.revistaoficialxbox.net

Oferta Especial de Suscripción

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección.. Teléfonos ....

Población.................................... Provincia.................................... C. P. .... Correo electrónico ....

FORMA DE PAGO: Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)
Nº
Nombre del titular:
Caducidad:

Firma:
☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
Nombre del Banco o Caja
Nombre del titular:
C.C.C. Entidad Sucursal

Control Nº de la libreta o cuenta
Firma del titular:
...................., a ...... de .... de 2004
Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A: XBOX SUBSCRIPCIONES · Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

NOKIA SIEMENS SAMSUNG MOTOROLA LG SONYERICSSON TSM ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP

Q MOVIL

Tus sms al 7667

MIFONDO

Crea tu propio fondo!!

1009 · 1004 · 1006 · 1015 · 1024 · 1025 · 1014 · 1023

Envía MIFONDO534, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO534 1006 ALBERTO

SONIDOS REALES

Sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes.

Grito Tarzan (Buenísimo!)	1006
Bebe riendo (Muy tierno)	1042
Bebe muy feliz (Te contagia)	1081
Sirena policia (Para SMS urgentes)	1071
Varios pedos (Creeras olerlos)	1051
Pedos diarrea (Que asco)	1058
Tarzan borracho (Para SMS divertidos)	1075
Caballo (Suena tan real...)	1031
Vaca (Autentico!)	1005
Pedo liquido (Risas y asco)	1029
Tarzan con tos (Muy divertido!)	1072
Orgasmo y Látigos (Muy sado)	1052
Carcajada (Es tronchante)	1033

MUY DIVERTIDOS!

Orgasmo 1043

FORMULA 1 1037

Envia SONIDO534 y la referencia al 7667.
Ej.(Orgasmo Mujer): SONIDO534 1043

FONDOS

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - TSM

Envía FONDO534 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO534 1593

1078 · 1055 · 1079 · 1258 · 1291 · 1543 · 1077 · 1593 · 1616 · 1297

1517 · 1715 · 1600 · 1714 · 1671 · 1605 · 1689 · 1628 · 1670 · 1595 · 1547 · 1592 · 1572

1590 · 1104 · 1591 · 1111 · 1613 · 1001 · 1594 · 1081 · 1589 · 1192 · 1292 · 1232 · 1588

1300 · 1185 · 1548 · 1487 · 1489 · 1484 · 1121 · 1520 · 1544 · 1002 · 1085 · 1510 · 1101

1654 · 1669 · 1262 · 1674 · 1542 · 1687 · 1107 · 1282 · 1678 · 1629

Si tienes un SIEMENS y quieres borrar el logo operador, envía: FONDO534 1187 al 7667

NO ENCUENTRAS EL QUE BUSCAS? Envía FONDO534 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO534 XXX - FONDO534 BANDERA

MILOGO

Envía: MILOGO534, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667

Tipos de letra: 103 · 101 · 108 · 104 · 102 · 111

Iconos: 307 · 313 · 315 · 302 · 321 · 350 · 332 · 326 · 311 · 342 · 316 · 304 · 306 · 308 · 310 · 317

Ejemplo: MILOGO534 Miguel 104 311

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS

MIPOSTAL

Envía: MIPOSTAL534, la referencia de la plantilla y el texto que quieras al 7667

Plantillas: 1018 · 1027 · 1004 · 1015 · 1019 · 1020 · 1006 · 1011 · 1007

Ejemplo: MIPOSTAL534 1018 CAROLINA

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS

ANIMADOS

Envía ANI534 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ej: ANI534 1031

1031 · 1119 · 1025 · 1116 · 1103 · 1026 · 1033

1034 · 1115 · 1056 · 1106 · 1132 · 1134 · 1144 · 1166

NO ENCUENTRAS EL ANIMADO QUE BUSCAS? Envía ANI534 y lo que buscas. Ejemplos: ANI534 XXX - ANI534 GARFIELD

JUEGOS JAVA

Envía JUEGO534 y la referencia del juego al 7667.
Ej (BOOBS BUSTER): JUEGO534 1046

RAYMAN (PLATAFORMAS) Tus reflejos te harán ganar. Compatibles: AI, AT, AP, AR, AV, AW, AX, CG, BC, T — Ref. 1018

TRAGACOCOS (LABERINTO) El comilon debe recorrer el laberinto. Compatibles: AI, AJ, AT, AU, CB, AP, AR, AW, AX, BA, CG, BC, F, T — Ref. 1085

SPLINTER CELL (ACCIÓN) Debes espiar tras la línea enemiga. Compatibles: AI, AJ, AT, AK, CB, AR, AV, AX, CG, AS, BC, T — Ref. 1008

XIII (ACCIÓN) Sobrevive a todos tus enemigos. Compatibles: AI, AT, AK, AP, AR, AV, AX, BA, AS, BC, T — Ref. 1019

PRINCE OF PERSIA (ACCIÓN) Lucha en el mundo de la Persia medieval. Compatibles: AI, AT, AK, AP, AR, AV, AX, BA, AS, BC, T — Ref. 1017

GARFIELD BOUBLES (ARCADE) No te mates en las... Compatibles: AI, AT, AK, AX, BC, T — Ref. 1060

BOOBS BUSTER (ERÓTICO) Veras a las chicas en topless. Compatibles: AI, AT, AQ, AR, AV, AW, AX, BA, BC, C, S, E — Ref. 1046

SEXY POKER (ERÓTICO) Consigue desnudarlas. Compatibles: AJ, AT, CB, AP, AR, BA, CG, BC, T — Ref. 1128

IMAGENES

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ALCATEL - SONYERICSSON - SAGEM - MOTOROLA - SHARP - PANASONIC - LG

Envía IMAGEN534 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN534 4932



NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS? Envía IMAGEN534 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN534 XXX - IMAGEN534 PUCCA - IMAGEN534 BANDERA

TONOS

1. **OBSESION** — LATINO — Referencia 7724
2. **DALE DON DALE** — LATINO — Referencia 7435
3. **DEL PITA PITA DEL** — ANUNCIO TV — Referencia 7841
4. **PAQUITO EL CHOCOLATERO** — FESTIVO — Referencia 5570
5. **REAL MADRID** — HIMNO — Referencia 5063
6. **ES COMO LA COCAINA** — DANCE/TECHNO — Referencia 7505
7. **YO EL VAQUILLA** — HIMNO NACIONAL — Referencia 7267
8. **GOLOSA** — LATINO — Referencia 7932
9. **EL NOVIO DE LA MUERTE** — HIMNO (estribillo) — Referencia 7288

CINE/TELEVISIÓN

Eres Un Cabrón Hijo Puta - CINE	5566
El Último Mohicano (principio) - CINE	5956
El Señor De Los Anillos - CINE	7580
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	5574
Piratas del Caribe - CINE	7756
El Último Mohicano (final) - CINE	7378
La Muerte Tenía Un Precio - CINE	6264
Misión Imposible - CINE	5002
Embrujadas - TV	6840
Pulp Fiction - CINE	6082
Bola De Dragón - TV	6503
Shrek 2 - CINE	7799
Harry Potter - CINE	5878
Shin Chan (estribillo) - TV	6536
Star Wars (Marcha Imperial) - CINE	7962
Isi/Disi (Rubia De La Cuarta Fila) - CINE	7892
Te Comeré A Besos (Anuncio Tampax) - TV	7820

POP/ROCK/RUMBA

Jesucristo García - ROCK	6246
Mami - RUMBA	7764
Hablando En Plata - POP	7827
Cómo Ronea - POP	7742
Pastillas De Freno - POP	7640
Malo - POP	7696
Vicio - ROCK	7443
La Costa Del Silencio - ROCK	7353
Con La Luna Llena - POP	7960
Bambu - LATINO	7719
Ella - POP	7931
Lo Que Me Gusta De Ti - RUMBA	7908
Chocolate - LATINO	7825
Viva La Vida - LATINO	7789
El Mario De La Carnisera - POP	7655

DANCE/TECHNO

Radical	6270
Scorpia	6541
El Último Mohicano (Dance)	7856
Dos Gardenias	7402
Zanarkand	6512
El Bosque De Colores	7895
Fading Like A Flower	7896
Despre Tine	7855
Vollerela	7849
Chapí Chapó	7900
Coraçao	7852

HIMNOS

Himno De La II República	6827
La Internacional Comunista	6700
Eusko Gudariak	7485
Els Segadors	6352
Quinto Levanta Tira De La Manta	7210
El Novio De La Muerte (estrofa)	6666
Asturias Patria Querida	7731
Canción Del Legionario	6829
Agur Jaunak	7976
PP (Partido Popular)	6641
Atlético De Madrid	5004
A Las Barricadas	5638
Centenario Real Madrid	6273
Los Voluntarios	7819

OTROS

Need For Speed Underground - VIDEOJUEGO	7466
The Legend Of Zelda - VIDEOJUEGOS	7095
Juiced (By The Grace Of God) - VIDEOJUEGO	7970
Final Fantasy X2 - VIDEOJUEGO	7837
La Cabra (La P*ta De La Cabra) - FESTIVO	5668
Si Te A Pillao La Vaca Jodete - FESTIVO	7490
Ninja Gaiden - VIDEOJUEGO	7822
Una Vieja Y Un Viejo Van Pa Albacete - FEST.	7694
Fifa Soccer 2004 - VIDEOJUEGO	7815

→ MONOFÓNICOS: Envía TONO534 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO534 7724

→ POLIFÓNICOS: Envía POLI534 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI534 7724

QMOVIL.COM

Play Live

¿Y el análisis?

Es de suponer que más de un lector echará de menos el análisis del juego *on line* de *Halo 2* que, siguiendo la costumbre, debería ir al mes siguiente del análisis general. La cosa tiene una explicación y tiene que ver con la especial atención que el título ha recibido por parte de todo el mundo y también de esta revista.

Sencillamente, un juego como *Halo 2* no debe ofrecer tan sólo tales o cuales modos de juego y características, sino también un buen rendimiento on line y una experiencia de juego sin sobresaltos ni pegas a causa de dificultades estrictamente técnicas. Aunque es posible testar un juego en Xbox Live antes de su lanzamiento, lo ideal es hacerlo cuando no hay dificultades para encontrar partidas y el juego se desenvuelve bajo las condiciones que va a hacerlo de cara al público. Por esa razón hay un mes de diferencia entre los análisis publicados sobre los títulos Xbox Live. Y, precisamente, el análisis exclusivo que pudimos ofreceros el mes pasado -con anterioridad a todas las demás revistas, con excepción de las distintas ediciones europeas de la ROX- y el adelanto con el que se trabaja en las revistas impresas, nos lleva a este impasse hasta que podamos jugarlo como es debido y comprobar si la experiencia de juego ofrece todo lo exigible en un título de su categoría.



Forza aspira a ser el simulador de carreras más completo.



Desarrollado por Microsoft Game Studios como título exclusivo.

Forza Motorsport, a punto

El juego de Microsoft Game Studios será publicado en febrero

Se trata de un título diseñado en exclusiva para Xbox y diseñado internamente por Microsoft Game Studios. Se espera un título de altura para la videoconsola más potente del mercado y la compañía ha anunciado su lanzamiento definitivo para el próximo mes de febrero.

Forza Motorsport quiere ofrecer una conducción realista y permitir a los jugadores personalizar y mimar sus vehículos. Cuenta con más de 200 coches reales para que el jugador trastee a fondo. Pertenecientes a más de 40 fabricantes -con marcas como Nissan, Ferrari, Porsche, Mercedes-Benz, BMW o Mazda-, que pueden modificarse tanto en el exterior como los más pequeños detalles de la mecánica del vehículo. Microsoft Game Studios aspira a convertir su simulador de carreras en el más completo; destaca la física de su motor y promete muchas horas de diversión con sus opciones de juego para Xbox Live.

Y es que los jugadores podrán presumir de sus creaciones en partidas de hasta ocho jugadores simultáneos. También será posible intercambiar vehículos ya modificados con otros jugadores a través de Xbox Live. Otra de sus novedades radica en que el modo Carrera combina el juego *off line* y *on line*. Los jugadores consiguen puntos tanto compitiendo contra los pilotos controlados por la inteligencia artificial como cuando corren contra jugadores en Xbox Live. El sistema de estadísticas que acompañará al juego facilita el competir contra oponentes del mismo nivel.

Además de las carreras cara a cara, los jugadores de *Forza Motorsport* podrán asociarse en club de coches en Xbox Live con hasta cien amigos.

Forza Motorsport **ofrecerá también descargas de coches y circuitos adicionales tras el lanzamiento del juego. Para más información puedes visitar la web oficial: http://www.xbox.com/es-es/forzamotorsport/default.htm.**

Disponible Xbox Live Arcade

Llega el lado más retro del servicio de juegos *on line*

Xbox Live Arcade es un nuevo servicio de juego *on line* a través de Xbox Live que recupera algunos de los videojuegos que han marcado las últimas décadas, sobre todo clásicos de los años 80. El servicio ya está operativo y con él, el usuario puede elegir entre una parrilla inicial de títulos como *Bejeweled*, *Alien Sky*, Guardian, *Fuzzee Fever*, *Galaga*, *Ms. Pac-Man*, *Dangerous Mines*, *Super Collapsed 2*, *Dig Dug* o *Pole Position*, éstos tres últimos incluidos en el mismo Namco Pack.

Para poder comenzar a utilizar XBox Live Arcade, habrá que esperar a que el software esté disponible como extra en próximos lanzamientos para Xbox o en el disco de inicio de Xbox Live. Aún no disponemos de la tarifa que presentará en Europa, pero los precios para el mercado norteamericanos oscilan entre los 9.99 $ de un *Bejeweled* a los 19.99 $ de todo un *Guardian*. Un *pack* como el mencionado de Namco costará 14.99 $. En cualquier caso, el jugador siempre va a tener la opción de descargar y jugar una demo del título elegido antes de decidir su compra.

La mayoría de estos títulos permiten jugar contra otros usuarios *on line* y presentan las características habituales del servicio Xbox Live para la comunicación entre jugadores. No faltan las estadísticas para quien quiera convertirse en el mejor jugador de, por ejemplo, *Guardian* del planeta.



Las aventuras de *Pac-Man* ya están disponibles en Xbox Live.

Contenido descargable para Star Wars Battlefront y Black Arrow

El pack para el último *Rainbow Six* es de pago

Dos de los títulos favoritos entre los usuarios de Xbox Live reciben nuevos contenidos mediante descarga *on line*. *Black Arrow*, el último capítulo de la ilustre saga de juegos de acción táctica en primera persona, ya tiene disponible una tercera descarga que sigue al parche publicado por Ubi Soft tras el lanzamiento y el mapa Village, disponible gratuitamente desde el mes pasado.

Assault Pack se diferencia de los anteriores en ser más completo -cuatro mapas- y por tener que tirar de tarjeta de crédito para pagarlo. Los cuatro nuevos mapas son English Killhouse, Canadian Winterlodge, Saudi Arabian Petroleum y Canadian Office 2.



↑ ***Star Wars Battlefront.***

Star Wars Battlefront, del que os hablamos también en el apartado de análisis, es un furioso shooter multijugador que recrea los mejores momentos de la saga cinematográfica. Cada mapa está basado en alguna batalla o escenario memorable de la trilogía y el nuevo contenido sigue en esa línea. Todavía sin nombre, el mapa sitúa a los jugadores en el desértico planeta de Tatooine durante una batalla en el palacio de Jabba el Hut, personaje que se dejará ver al igual que los guardias gamorreanos y el monstruoso Rancor. Al igual que en el caso anterior, ésta descarga sigue a un parche de instalación automática que el desarrollador publicó a los pocos días del lanzamiento.

Cybertarjeta para Xbox Live

La Caixa presenta una forma de pago para las compras *on line*

No es estrictamente una novedad, pero Microsoft y La Caixa han decidido enfocar este producto hacia el público de Xbox Live. Un público que ha tenido que tirar de tarjeta de crédito y que ahora tiene otra opción de pago.

La Cybertarjeta de La Caixa es una tarjeta Visa virtual de prepago que la entidad bancaria presenta como una forma fácil, rápida y segura para realizar compras a través de Internet. El cliente puede utilizar la tarjeta para suscribirse a Xbox Live de la misma manera que con una tarjeta de crédito convencional, con la ventaja añadida de poder controlar mejor la cantidad de dinero que se desea gastar. La recarga mínima es de 5 € y el saldo máximo que puede cargarse en la tarjeta es de 1.500 €.

La Cybertarjeta no requiere ningún coste de mantenimiento. Basta con activarla y recargarla con la cantidad deseada cuando se necesite. Esto puede realizarse en cualquier oficina o cajero de La Caixa, además de a través de www.lacaixa.com. Tampoco es necesario facilitar datos personales para obtenerla.

Basta una dirección de correo electrónico para activar la tarjeta y la cuenta.

Nuevos productos

Halo 2 Starter Kit y un Communicator inalámbrico

Desde el pasado 11 de noviembre se encuentra disponible en las tiendas el *Halo 2 Starter Kit*, una promoción especial que facilita dar el salto a Xbox Live de la mano del superéxito *Halo 2*. El *pack* se vende al precio de 69,99 € e incluye una copia del juego, un Xbox Communicator y una suscripción de tres meses para el servicio. *Halo 2 Starter Kit* forma parte de la línea de lanzamientos que Microsoft está realizando en torno a su título más vendido. Otros de estos lanzamientos son el *pack* que incluye una Xbox Cristal, dos controladores y una copia de *Halo 2* por 199,99 €, o la edición limitada de *Halo 2*.

↑ ***Xbox Cordless Headset* para Xbox.**

Otro producto interesante para quienes ya disfrutan del servicio es el nuevo Xbox Communicator anunciado por Logitech. El *Xbox Cordless Headset* destaca por ser el primero inalámbrico para la consola de Microsoft. Utiliza la tecnología de 2.4 Hz para dar un alcance de 10 metros e incluye una batería recargable con un adaptador para la corriente. La duración estimada de la batería es de hasta seis horas. De momento, Logitech ha anunciado su comercialización en el mercado norteamericano al precio de 79.99 $.

LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live





Un jugador enreda las piernas del AT-AT con un cable. Igualito que en el Imperio Contraataca.



Los tanques del Ejército Clon poseen una gran potencia de fuego.

Star Wars Battlefront

Más divertido que una sesión continúa de la nueva trilogía.



Análisis: ROX 32	Puntuación: 8,5
Jugadores: 1	Live: 2-24 jugadores
System Link: 2-16	

Es difícil no disfrutar con un juego como este. *Battlefront* puede no tener un rendimiento *on line* tan pulido como sería de desear, pero la enorme diversión que conlleva participar en todas esas batallas clásicas de Star Wars basta para superar sus limitaciones.

Hay un único modo de juego consistente en combatir en equipo por una serie de bases dispersas por los escenarios. Cuando un bando se apodera de todas ellas o elimina a todas las unidades enemigas, gana. El truco está en un ritmo endiablado y el acierto con el que Pandemic ha recreado el universo Star Wars y su particular épica cinematográfica. Eso es un atractivo indiscutible y suficiente como que para que cualquier seguidor de Star Wars encuentre un nirvana temporal en *Battlefront*.

Hay cuatro bandos en liza -dos por cada época Star Wars-, 16 mapas repartidos entre diez planetas -a los que ya hay que añadir un nuevo descargable vía Xbox Live-, más de treinta tipos de vehículos y otras veinte de soldados; sumando los de todos los bandos, claro. Destacan vehículos como el AT-AT, la Speeder Bike, los cazas X-Wing y Tie-Fighter, etc... *Battlefront* es un auténtico festín para los seguidores de Star Wars y cuenta con una extraordinaria dinámica de juego que encaja como un guante con la licencia. El planteamiento empuja al juego en equipo y ahí es donde Pandemic consigue sumergir

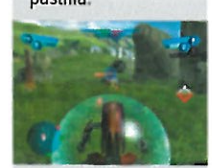




por completo al jugador en el universo Star Wars.

Battlefront es también un juego ambicioso a la hora de encarar el modo *on line*. Pandemic ha alcanzado el límite de los 24 jugadores simultáneos, la norma en Xbox Live viene siendo 16, y también admite bots en sus partidas *on line*. Todo eso, claro, tiene un coste. Es difícil encontrar una partida sin problemas de velocidad, y los "saltos" de los personajes de otros jugadores, ahorrándose el trámite de caminar, son frecuentes. Puede jugarse, pero queda la sensación de que la experiencia podría dar mucho más de sí. Hubo una pequeña actualización del juego, que se descarga y ejecuta de forma automática cuando el usuario se conecta a Xbox Live, a los pocos días de su lanzamiento, pero no ha bastado para solucionar el problema. Y eso es lo que le impide llegar a ser un título sobresaliente. Al final, *Battlefront* queda como una excitante inmersión en el universo Star Wars y algo más ajustado como juego *on line*.

DROIDES CON LOS QUE DA GUSTO JUGAR
Las clases del Ejército Separatista están formadas por robots. Entre todos ellos, destaca el droide de batalla, uno de los diseños más curiosos de La Amenaza Fantasma. Puede convertirse en una bola metálica y desplazarse rodando a toda pastilla.



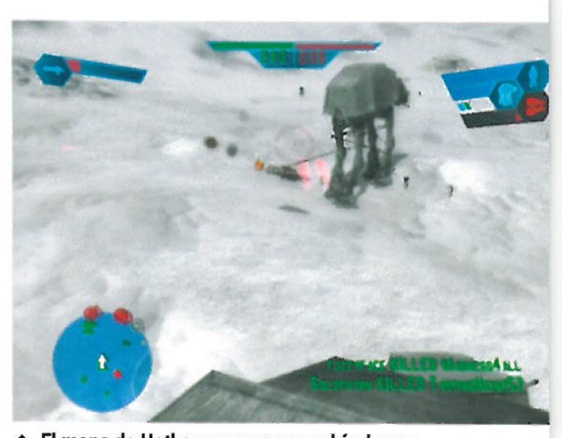
Otro aspecto destacable es su escudo de energía. Le protege por completo durante un periodo de tiempo limitado.



Esa pareja es prácticamente invencible. Mejor salir corriendo y buscar ayuda.



Es conveniente mantener el grupo.



El mapa de Hoth y sus enormes vehículos es uno de los mejores momentos del juego.



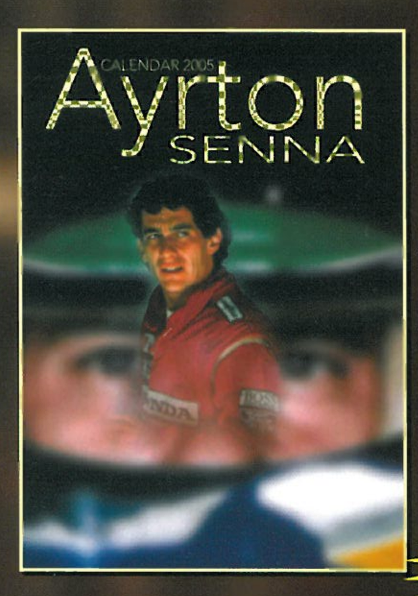
Veredicto

Problemas de velocidad para un juego que recrea como ninguno el mundo de Star Wars.

4//5

CALENDARIOS 2005

AYRTON SENNA

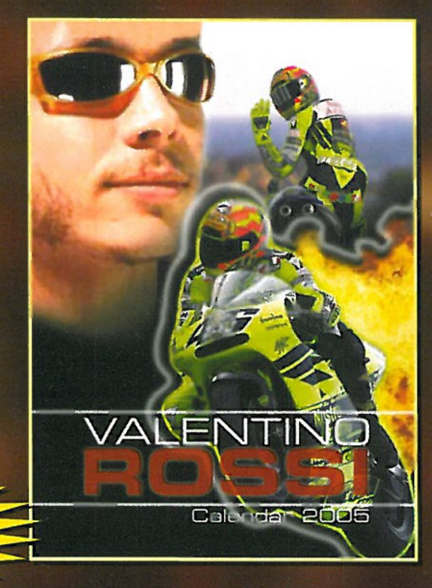


¡QUIERES ESTAR AL DÍA EN COMPAÑÍA DE TU DEPORTISTA FAVORITO?

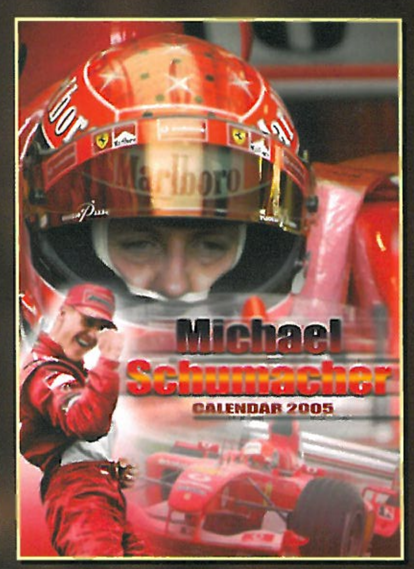
MARCA TU REFERENCIA Y MANDA EL CUPÓN

¡TODOS CON PEGATINAS AL DORSO!

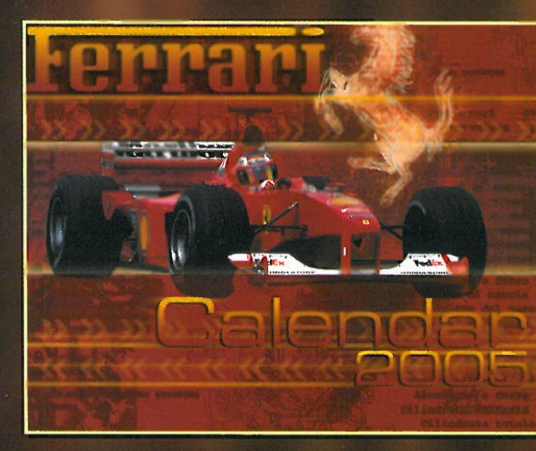
VALENTINO ROSSI



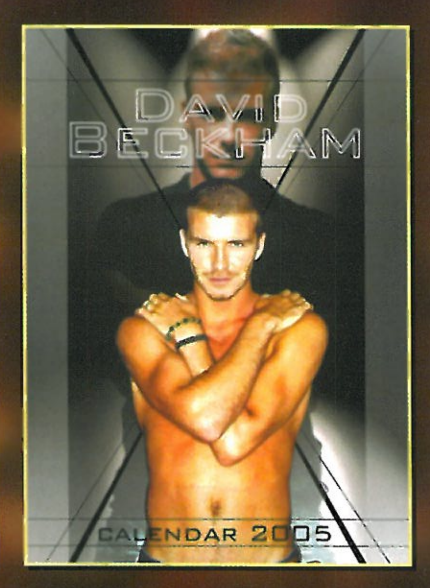
MICHAEL SCHUMACHER



FERRARI



DAVID BECKHAM



PRECIO POR CALENDARIO: 6,50 € + GASTOS DE ENVÍO: 2,70 € (POR PEDIDO)

Deseo recibir los siguientes ejemplares:

☐ AYRTON SENNA ☐ DAVID BECKHAM ☐ MICHAEL SCHUMACHER ☐ VALENTINO ROSSI ☐ FERRARI

Nombre y apellidos: ....

Dirección: ....

Población: ....Provincia: ....

C.P. ....Teléfono ....

Forma de pago:

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐

(caducidad)

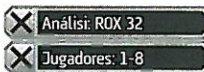
Nombre del titular: .... Firma:

Remite este cupón a: **MC Ediciones S.A.• Paseo St. Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona • Fax: 93 254 12 59**

O envía tus datos a: **suscripciones@mcediciones.es**

OutRun 2

La vieja escuela *on line*



Análisis: ROX 32 | Puntuación: 8,8
Jugadores: 1-8 | Live: 2-8 jugadores

Tras la decepción que supuso el rendimiento *on line* de *Burnout 3* -como vimos el mes pasado-, Sega acude al rescate de los amantes de la velocidad *on line*. Algo que no le falta, en absoluto, a ésta recreación del clásico arcade de los 80. *OutRun 2* puede no ser un juego tan impactante como el de EA, pero no le falta diversión.

Las partidas admiten hasta ocho jugadores *on line*. Los 15 circuitos y 12 vehículos están disponibles siempre y cuando los haya desbloqueado el jugador en el modo *off line*. El proceso de creación y la selección de parámetros -restricciones de vehículos, establecimiento de nuevas rutas en los mapas, etc.- es ágil y rápido. Las carreras *on line* mantienen el ritmo frenético del juego *off line* y se convierten en auténticas batallas contra otros 7 participantes. El único problema es la cierta "teleportación" de los vehículos en momentos con demasiados vehículos en pantalla. Por lo demás, la tasa de imágenes se mantiene firme y las partidas se desarrollan con fluidez. Además de poder medrar en los rankings internacionales, el sistema de estadísticas también facilita la descarga de los "fantasmas" de otros jugadores para competir contra ellos y mejorar sus tiempos. La sencilla jugabilidad de *OutRun* puede ser un demérito para algunos usuarios, pero dominarla requiere más habilidad de lo que parece a primera vista y resulta una experiencia tan exuberante como hace veinte años.





La clave está en saber derrapar.



OutRun 2 cambia los salones recreativos por Internet. El resultado es el mismo.

Veredicto

Sega ha sabido actualizar un clásico con acierto. Esto sí es Xbox Live Arcade.

4//5

Colin McRae Rally 2005

La serie entra en Xbox Live



Análisis: ROX 31 | Puntuación: 8,0
Jugadores: 1, 2-4 P Partida | Live: 2-8 jugadores

A *Colin McRae Rally* nunca le han faltado razones para mantenerse como la serie de juegos de rallies más popular y reconocida. La quinta entrega de la serie está realizada con la solvencia habitual y además cuenta con el importante aliciente del juego *on line*, pero comienza a mostrar ciertos síntomas de cansancio. A fin de cuentas, cinco entregas no son pocas y menos cuando ésta llega tan solo seis meses después de la anterior.

Entretanto, el notable *Rallisport Challenge 2* se convirtió en el primer título del género con juego *on line*, sacrificando representación visual a cambio de rendimiento, y ese es el mismo camino que ha tomado *Colin McRae*. Si en aquel los vehículos competidores quedaban reducidos a un simple esquema de líneas de colores, aquí mejoran ligeramente y pasan a la categoría de fantasmas, pero eso es todo. Y sin detección de colisiones, por supuesto. Es evidente que los estrechos circuitos de rallies no son lo mejor para las aglomeraciones, pero se sigue echando en falta una recreación más verosímil de una carrera de esas características. Más si se tiene en cuenta que la serie de Codemasters siempre ha sido una abanderada de la simulación realista. Por lo demás, la edición 2005 se juega tan bien *on line* como *off line* y permite la descarga de los fantasmas de otros jugadores para batir sus tiempos. Rallie *on line*, sí; pero sólo contra vehículos fantasmas.



El psicodélico mund o de Colin McRae.



En Live nos dañará más volcar...



La manchita violeta es uno de los competidores *on line*. Eso si, no hay ralentizaciones.

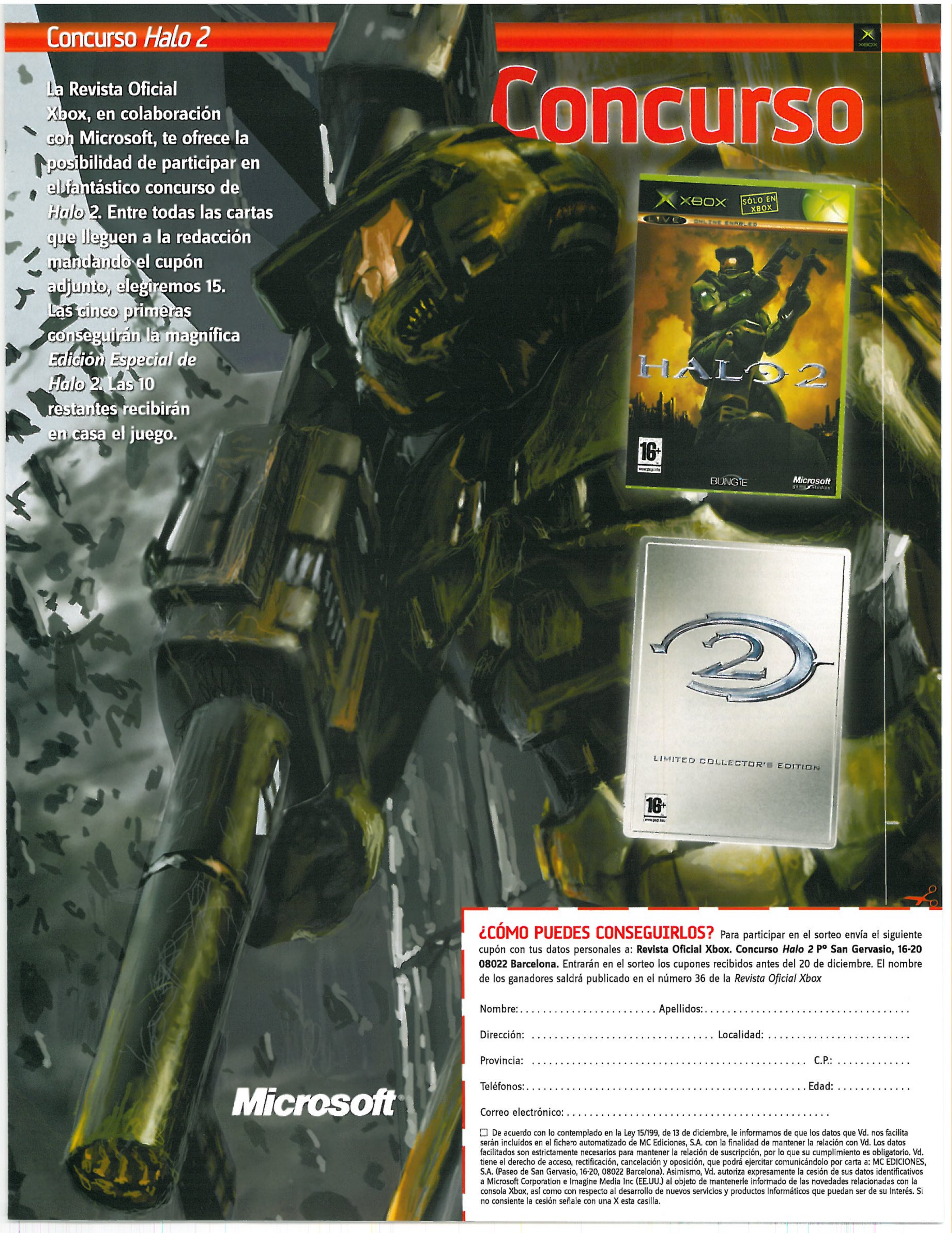


Veredicto

Es lo que se esperaba. ¿Para cuando un juego de rallies on line con representación real de los oponentes?

3//5

Concurso



La Revista Oficial Xbox, en colaboración con Microsoft, te ofrece la posibilidad de participar en el fantástico concurso de *Halo 2*. Entre todas las cartas que lleguen a la redacción mandando el cupón adjunto, elegiremos 15. Las cinco primeras conseguirán la magnífica *Edición Especial de Halo 2*. Las 10 restantes recibirán en casa el juego.

¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox. Concurso *Halo 2* Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de diciembre. El nombre de los ganadores saldrá publicado en el número 36 de la *Revista Oficial Xbox*

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: .... Localidad: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

Clase maestra: Fable

Un juego grande, inteligente y, por ende, duro de roer. Pero cuando acabes de leer esta Clase Maestra, gozarás de la preparación necesaria para erigirte en el personaje más poderoso de Albion

En *Fable* tú decides tu destino. Lo que seas, lo que hagas y en lo que te conviertas dependerá de las elecciones que lleves a cabo. En este mundo místico de magia y combates, los senderos que se abren a tu paso son prácticamente infinitos, y brindan la libertad necesaria para moldear tanto tu cuerpo como tu alma a tu antojo. Sin embargo, tanta libertad y tanto poder de elección resulta a veces abrumador, incluso para los aventureros más veteranos. Pero que no cunda el pánico, porque gracias a la exclusiva Clase Maestra que aquí presentamos, nunca más te sentirás perdido.



PRÓLOGO

Nada más empezar tienes que elegir bando, de modo que escoge a conciencia. Para seguir el buen camino, colócate entre los barriles del granjero. Si quieres ser un chico malo, destrúyelos.

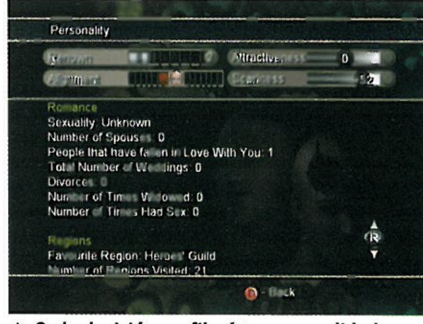
Cuando encuentres al hombre que engaña a su media naranja, rechaza su soborno y ve con el cuento a su esposa (bueno) o acéptalo y mantén la boca cerrada (malo). Cuando tropieces con el matón, patéalo a conciencia y entrega el osito a la chica (bueno), o bien ayúdale a apalear al chiquillo para que el matón se quede con el osito (malo).

A continuación, dirígete al ring de lucha y habla con el Maestro del Gremio. Golpea al muñeco siete veces para conseguir tu primera arma. Te enviará a los bosques. No pierdas de vista las marcas rojas del mapa, puesto que son tus objetivos (escarabajos). Cuando hayas aplastado a los bichos, regresa con el Maestro del Gremio e infórmale de que estás listo para iniciar tu entrenamiento de Aprendizaje.

Dirígete al ring de lucha, coge una espada larga y haz picadillo a Whisper. Lárgate, regresa de nuevo y lucha contra un hombre con capa. Si ganas, obtendrás una recompensa.

Dirígete a la galería de tiro con arco, recoge la ballesta que te entrega el Maestro del Gremio y practica con los muñecos. Tu siguiente objetivo es una isla que se ubica al sur, y en la que empezará tu entrenamiento de Voluntad.

Como prueba final, tendrás que derrotar a Maze. No te atacará, pero se teletransporta que es un primor, de modo que saca partido de tu mira automática. Bien hecho: acabas de ganar tu Sello del Gremio.



↑ **Cada decisión perfilará tu personalidad.**



↑ **El método que emplees para manejar al matón servirá para decidir qué camino tomas.**



↑ **Los puntos verdes del minimapa muestran la localización de los enemigos.**



CAPÍTULO 1 - AMENAZA DE AVISPAS

Dirígete a la Mesa del Mapa y acepta el desafío de la Amenaza de Avispas. Sigue a los asustados moradores hasta la Zona de Picnic para activar el desafío. Liquida a las avispas más pequeñas y luego dirige tus atenciones hacia la reina. Para ello, emplea el arco. Recoge la cabeza de la Avispa Reina.

BOWERSTONE SUR

Pasa del calvo barbudo a menos que quieras acabar hecho papilla. Si quieres probar suerte con los naipes, entra en la taberna y juega a Parejas de Cartas. No olvides charlar con Maze en la entrada de la taberna, puesto que te enviará a el Gremio para iniciar el desafío de la Granja Huerto.

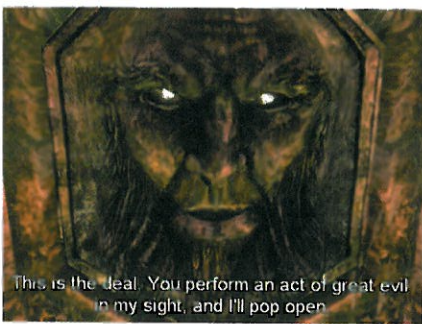


DESAFÍO DE LA GRANJA HUERTO

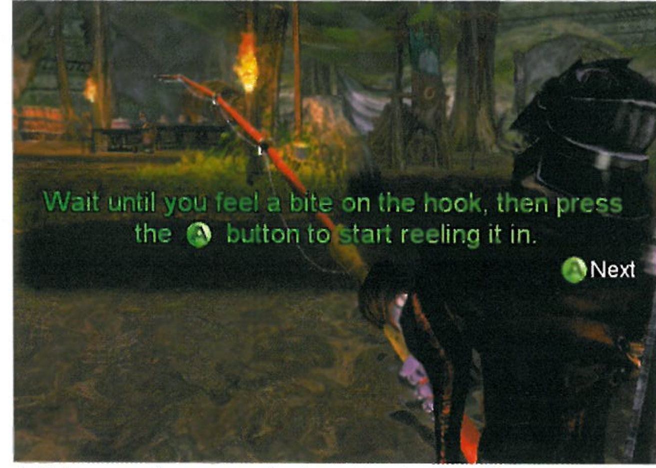
Elige uno de los desafíos. Si has elegido el camino del bien, deberás proteger la granja. En caso contrario, tendrás que atacar. Una vez hecha la elección, dirígete hacia la entrada de Greatwood que hay en el sur y conecta con Whisper, que llevará a cabo el desafío contrario al tuyo. De camino hacia la granja, detente en Fisher Creek y toma unas cuantas lecciones de pesca. Si eres un tipo bueno, protege a los comerciantes que viajan por Greatwood, pero si eres malo malísimo, procura hacerles pasar un mal rato. Estos mercaderes llevan objetos de gran valor, de modo que deberías sacar provecho de su generosidad.

Si has optado por el desafío atacante, debes matar a todos los guardianes y guiar a los bandidos hasta el granero. A continuación, mientras saquean, emplea el arco para liquidar a los guardianes que irrumpirán por el oeste en cuanto robéis el tercer barril.

Para proteger la granja debes eliminar a todos los bandidos. Procura que no se lleven ni un solo barril a la barricada. Cualquiera de los dos desafíos acabará con un enfrentamiento cara a cara con Whisper. Debes esquivar sus acometidas y proceder con ataques de floritura de cosecha propia para salir bien parado.



↑ **Para abrir las Puertas Demoniacas tendrás que resolver un enigma o completar un desafío.**



↑ **Debes aprender a pescar si quieres encontrar los objetos escondidos.**

CON UN PAR
Para sacarte un sobresueldo, acomete algún Alarde antes de cada desafío. Los hay desde completar una misión sin resultar herido ni una vez hasta finiquitar el desafío en calzoncillos.

PUERTAS DEMONIACAS
Cada puerta te obliga a resolver un enigma o completar una tarea, como puede ser casarse con una dama que tenga título nobiliario. Si no los puedes resolver de inmediato, queda la opción de volver más adelante y abrir la puerta cuando hayas completado la tarea en cuestión.

INYECCIÓN DE PASTA
Te vendría bien algo más de dinero, ¿estamos? Cuando hayas completado el desafío de la Granja Huerto, dirígete al Puesto de Observación, en el que un comerciante te pagará bien si le proteges de camino a la granja.

DE VUELTA AL GREMIO

Regresa al Gremio y elige uno de los tres desafíos que tienes a tu disposición: Competición de Matar Hobbes, Cueva Hobbe y Escolta del Comerciante. Antes que nada, no obstante, deberías afrontar el desafío del Peaje de Bandidos, que se te ofrece cuando accedes al Cañon Greatwood. El truco consiste en liquidar al jefe de los bandidos lo antes posible. Te resultará más fácil con el arco, pero si luchas cuerpo a cuerpo, no dudes en emplear el hechizo Empujón de Fuerza.

CUEVA HOBBE

Acércate a la Casita de las Rosas y habla con la abuela, que te explicará los pormenores del desafío y te dará una Llave Hexagonal. Dirígete al sur hacia las cuevas de Greatwood y sesga los matorrales que bloquean el camino del sudoeste. En la entrada de la Cueva Hobbe, ataca primero a



↑ **Tendrás que derrotar a esta pandilla de feos antes de rescatar al chico.**

los magos y liquida al resto de rivales con una combinación de ataques de floritura y Empujón de Fuerza, que acabarán con ellos.

Una vez en el interior de la cueva, ayuda al ladrón de la primera estancia y déjalo ahí hasta que hayas despejado un camino hasta la Cámara Focal. Dentro de está cámara, una ninfa retiene a un chico. Si tienes ganas de sembrar el mal, cambia al chico por el bandido o bien ataca a la ninfa a toda pastilla, antes de que pueda invocar excesivas hordas de Hobbes. Para sacar al chaval de la cueva, despeja la zona antes de ir con él y ten mucho cuidado en el Túnel a Luz de Luna. Cuando salgas, devuelve al chico a su abuela y recoge tu recompensa.

CAPÍTULO 2 - ESCOLTA DE COMERCIANTES

Tras aceptar este desafío, cruza la cueva que queda al sudeste de las Cuevas Greatwood y te encontrarás con dos comerciantes. Al cabo de un rato encontrarás a otro mercader que sufre una infección peligrosa. Llévalo contigo si eres bueno, o pasa de él si eres malo. Diles que aguarden en lugares seguros mientras despejas el camino. Esta acción cobra gran importancia cuando accedes al mapa de la Entrada de Darkwood, lugar en el que deberás luchar contra un montón de Balverinos. Si empleas el arco, ladéate mientras disparas. Si decides optar por el cuerpo a cuerpo, emplea Cámara Lenta, rodéalos y machácalos sin complejos. A continuación, emplea el arco para despejar el pantano de champiñones y trae a los comerciantes a este punto antes de proceder en solitario por el Lago Darkwood. Tendrás que luchar con multitud de bandidos antes de regresar a por los comerciantes. A continuación, condúcelos al Campamento Darkwood y a través del mapa siguiente, pero ten cuidado con el Troll de Tierra. Es un rival duro de pelar, de modo que mantén la distancia, ladéate y emplea el arco y el hechizo de la Bola de Fuego para liquidarlo. Por último, sigue a los comerciantes hasta el puente y reclama tu recompensa.

ESCENA MÁGICA Hechizos, combates (y cuescos)



COMPETICIÓN DE MATAR HOBBES

Dispones de tres minutos y medio para matar a más Hobbes que Whisper. El mejor método para ganar el desafío consiste en pegarte a ella, esperar a que *ablande* a una horda de Hobbes y, acto seguido, liquidarlos.



↑ **El Golf de Monedas es uno más de los muchos subjuegos de *Fable*.**



↑ **Tu aspecto afectará a las reacciones del resto de personajes. Con esta cara...**

CAMPOS TUMULARIOS

Merece la pena explorar a fondo esta zona, sobre todo la Mansión Grey, en la que descubrirás interesantes giros de la trama y algún que otro objeto. Lo malo es que tendrás que liquidar a una legión de esqueletos andantes. Si recuerdas que los muertos odian el fuego, todo irá sobre ruedas.



↑ **El ataque por la espalda es mortal.**

OAKVALE

Debes dirigirte al Gremio de Héroes pero recomendamos que antes explores esta zona, sobre todo las tumbas que hay al noroeste y la estatua del hacha. Si quieres probar suerte en un subjuego, encontrarás uno difícil pero entretenido en la taberna.

TWINBLADE

En cuanto aceptes el desafío de Twinblade, dirígete hacia el oeste y pasa por el tronco hueco de la playa. Accederás a la entrada de la Senda Acantilados. Dispara desde lejos a los bandidos y dirígete hacia la puerta. Si no te apetece matarlos o necesitas avanzar con sigilo, ocúltate tras las rocas y los barriles para que no te detecten.

Busca cinco piezas del engranaje de los bandidos en los cinco primeros cofres para pasar por la puerta siguiente. Necesitas un Pase del Campamento de Bandidos para acceder al campamento; lo conseguirás si ganas el juego de Adivina la »

Desafíos alternativos

LOS BANDIDOS DE LAS PIEDRAS DE WITCHWOOD

Si entras a la Piedras de Witchwood por el sur por segunda vez, te encontrarás con un hombre que te pedirá que ayudes a su mujer, o bien que robes a alguien.

En el primer caso, el hombre te conducirá a una emboscada de bandidos. Algunos vigilantes podrán ayudarte con estos rufianes; acto seguido debes dirigirte hacia el norte y encontrar al hombre que te ha jugado tan mala pasada. Si le dejas irse de rositas te dará una Ampolla de Resurrección.

El segundo caso es similar, pero en esta ocasión te diriges a una emboscada de vigilantes y la ayuda te la prestan los bandidos. Cuando hayas acabado con los vigilantes, puedes obtener una recompensa si persigues al tipo que lo inició todo. Te dará una Ampolla de Resurrección, pero mátalo de todas formas, ya que así aumentará tu índice de maldad.

JUGANDO CON MUÑECOS

Si te dedicas a coleccionar muñecos (a algunos tíos les gusta, ¡qué pasa!), aquí tienes su localización. El primer asesino del Claro de Knothole dejará tras su deceso el Muñeco de Ti; el Muñeco de Whisper puede ser tuyo en la partida de Golf de Monedas de Oakvale; el Muñeco Briar Rose estará a tu alcance en el juego de cartas de Bowerstone Sur; para ganar el Muñeco de Scarlet Robe debes participar en el juego de naipes del Claro Knothole; puedes comprar el Muñeco Thunder en la tienda de la Arena; el Muñeco de Twinblade será tuyo si ganas el juego de Adivina la Novedad del Campamento de Bandidos. Cuando los tengas todos, llévaselos al profesor de Bowerstone Sur, el cual te los cambiará por el muñeco de Jack of Blades. Puedes vender este muñeco a un precio altísimo.



Las tácticas de seducción funcionan.

ENCÁMATE CON UNA DAMA

Si quieres acostarte con Lady Grey una vez casados, ésta es la manera. Entre la puesta de sol y la medianoche la encontrarás en su dormitorio de la Mansión de Bowerstone. Para que caiga rendida a tus pies tendrás que hacer gala de grandes dotes de persuasión. Antes de acudir al dormitorio, sin embargo, enfúndate tu mejor uniforme y luce el mejor peinado que puedas. Un regalo caro también ablandará su corazón. Cuando estés en su habitación, actúa como un galán de los de antes y, si le gusta tu actitud, lograrás encamarte con una noble en menos que canta un gallo.



Protege al Claro Knothole de los Balverinos.

» Novedad (emplea Cámara Lenta para que te resulte más fácil) en la tienda del pub.

Para entrar en la tienda de Twinblade, avanza por el sendero del sudoeste hasta dar con los prisioneros de las jaulas. Mata al guardián y bírlale la llave para abrirlas. Los prisioneros escaparán y se desatará el caos. Aprovecha la distracción para entrar en la tienda de Twinblade.

El combate contra Twinblade no es un juego de niños, de modo que prepárate para una refriega de miedo. A pesar de su destreza, está en baja forma, de modo que aprovecha tu punta de velocidad para rodearlo (el mejor método consiste en rodar) y machacarlo a placer. Colócate en el centro del ring, ya que sus hombres te atacarán si te acercas demasiado. Cuando finalice el combate, elige matar a Twinblade (malo) o perdonarle la vida (bueno). Explora la zona para hacer acopio de vituallas, márchate y obtendrás una recompensa por haber cumplido el desafío.

CAPÍTULO 3 - PUERTA CULLIS WITCHWOOD

Regresa al Gremio de Héroes; habla con Maze. Teletranspórtate a la Puerta Cullis Witchwood. Tras las zarzas que hay al lado de la puerta encontrarás una Ampolla de Resurrección. Dirígete hacia el norte y lucha contra el Troll de Roca; esquiva sus ataques y contraataca con Bolas de Fuego o flechas. La palabra que necesitas para abrir la Puerta Demoniaca que hay al lado del Templo de Avo es HITS. En la colina que hay sobre el templo hay una espada clavada en el suelo, pero necesitas las siguientes estadísticas: Salud: 6, Físico: 7 y Dureza: 7, para sacarla. Sigue las pistas si físicamente estás al límite para reclamar la espada. Para obtener un Elixir Maestro Voluntad que va de perlas, pesca en el lago Witchwood.

EL BALVERINO BLANCO

Teletranspórtate de vuelta al Gremio de Héroes y elige el desafío del Balverino Blanco antes de teletransportarte de nuevo a Witchwood y caminar hasta el Claro Knothole.

Cuando llegues, el lugar sufrirá el acoso de los Balverinos. Dispara desde lejos con el arco y cuando estén todos muertos, se abrirá la puerta. En ese momento aparecerá el Balverino Blanco, de modo que emplea el hechizo de Cámara Lenta para derrotarlo. Cuando huya, síguelo (si no sabes hacia dónde debes ir, escucha con atención al alcalde). Acopla el Potenciador de Plata a tu arma favorita y dirígete al lago Witchwood para rematar al Balverino. Éste puede reclamar la ayuda de otros congéneres, de modo que centra tus ataques en él siempre que puedas. Tu hechizo Cámara Lenta va de perlas en esta batalla. Cuando hayas acabado con él, regresa al Claro Knothole y reclama la recompensa.



Los Balverinos Blancos sufren con las armas potenciadas con plata.



Aléjate de las cuchillas giratorias durante el desafío de la Arena.

MANTÉN LAS APARIENCIAS

Tu aspecto físico es muy importante en *Fable*. La ropa, el peinado, la barba y los tatuajes pueden afectar a tus puntuaciones de Atractivo o Miedo, de modo que elige con cuidado a tenor del efecto que quieras causar entre la concurrencia.



CAPILLA DE SKORM

Un truco para los amantes del mal. Cuando llegues a la Capilla de Skorm, sal al exterior, habla con los presentes y consigue que te sigan al interior del templo. Acto seguido, sacrifícalos en honor de Skorm a la media noche (sobre la marca) para obtener mejores resultados.

TEMPLO DE AVO

Si eres un buenazo, ¿qué te parece donar 50.000 créditos a Avo en su templo? A cambio conseguirás rejuvenecer entre cinco y diez años. Por 10.000 pavos más conseguirás el título de Paladín, y por 35.000 más obtendrás un arma muy, pero que muy poderosa.



Gana el concurso de arqueros del Claro Knothole y obtendrás una recompensa.

EL DESAFÍO DE LA ARENA

Encontrarás la entrada a la Arena al norte del lago Witchwood. Esta misión se subdivide en ocho desafíos menores que van aumentando paulatinamente de dificultad, y que te obligan a derrotar a una serie de rivales. Acaba con ellos sin descanso y acumularás riquezas que ni imaginas. Un consejo: durante los combates intenta conducir a todos los enemigos contra las cuchillas giratorias que rodean al estadio, pero procura no sucumbir tú a su filo.

En el primer asalto tendrás que liquidar a unas cuantas avispas; sin problemas. El segundo arranca contra unos cuantos Hobbes, y gracias a tus hechizos de efecto de zona te los merendarás en cuestión de segundos. El tercer asalto te enfrenta a un grupo de Balverinos. Emplea a Whisper para distraer a tantos como puedas, y recuerda que las armas con el Potenciador de Plata son más efectivas contra los Balverinos Blancos. Los muertos vivientes del cuarto asalto son tan lentos que podrás liquidarlos en un santiamén, mientras que las flechas y los ataques de Voluntad son los que mejor van para deshacerse de los bandidos del quinto asalto. Los trolls del sexto *round* son »


Procura utilizar tus hechizos más poderosos contra los ocho últimos Esbirros del puerto.

» mucho más duros, pero con el empleo de tácticas similares lograrás seguir adelante.

Cuando te enfrentes al imponente Arachanox en el séptimo asalto, mantén la distancia para que te dé tiempo a esquivar sus ataques, y espera hasta que empiece a cargar: irrumpe a la carrera y machácale el ojo con lo que tengas más a mano. Ten cuidado con los escorpiones, a los que puedes despachar con sencillos ataques cuerpo a cuerpo.

El enfrentamiento final es contra Whisper. Guarda el arco y adelántate a sus movimientos volteando hacia su espalda y golpeando su trasero desprotegido.

COMERCIANTE PERDIDO

Teletranspórtate a Oakvale y sigue la Senda Acantilados hasta llegar al Camino Abandonado. El hermano del comerciante perdido te contratará para que lo encuentres. Como en las misiones anteriores, despeja el camino antes de llevar contigo al comerciante.

ROMPER EL ASEDIO

En el Claro Knothole, descubre el lugar en el que tienen retenido al jefe de los bandidos. Habla con el vigilante. Cuando abra la puerta, los bandidos correrán hacia su líder. Quédate al lado de la puerta y repélelos con una arma grande combate cuerpo a cuerpo o con una retahíla de hechizos. A continuación, apúntate al concurso de arqueros de la ciudad. No pierdas de vista al asesino.

CAPÍTULO 4 - ENCUENTRA AL ARQUEÓLOGO

Dirígete a Bowerstone Norte y acepta el desafío Encontrar al Arqueólogo (secuestrado por los Esbirros). Tendrás que contar con la ayuda de un equipo de vigilantes, ya que la misión es de armas tomar. Cuando luches contra los Esbirros, recuerda un aspecto importante: flojean contra los ataques con flechas y multiflechas.

Sal de la prisión de Bowerstone y dirígete a la Colina del Molino, lugar en el que deberás seguir el rastro del mago que, mediante un hechizo, ha bloqueado el acceso al Bosque Gibbet. Cuando entres en el bosque, tendrás que enfrentarte a un Troll; procura que tu grupo no vaya muy junto porque, de lo contrario, sus ataques os eliminarán por completo. Ayuda a los vigilantes, que se unirán a tu equipo si sobreviven.

Ahora llega el tramo duro de verdad. En cuanto entres en la Senda de la Prisión comenzará un límite de tiempo (cinco minutos). Procura conservar tu energía (Cámara Lenta ayuda durante los combates), ya que no dispones de tiempo suficiente para curarte. En el puerto, tú y tus hombres (si siguen vivos) os enfrentaréis a ocho Esbirros. En este punto, se acabaron las precauciones: lanza tus mejores hechizos para derrotarlos antes de que se agote el tiempo.

SUS IRAS
En el Claro Knothole descubrirás que alguien te ha herido, de modo que debes tener mucho cuidado con el ataque de un posible asesino. Lo mismo sucede en la Puerta Cullis Witchwood, en la Colina del Molino, el Camino de la Prisión y la Costa Hook.



¿AMARLA Y RESPETARLA?
Como en la vida real, en *Fable* también debes consumar el matrimonio. Nada más casarte, no olvides acudir a su dormitorio de tanto en cuanto: compra regalitos y procura acudir hecho un dandy. Pero si quieres ganar unos cuantos puntos de maldad, pasa de ella hasta que pida el divorcio.


Los Trolls lanzan proyectiles con una puntería excelente. Prepárate para esquivar.

CORTEJA A LADY GREY

Concierta una cita con Lady Grey. Cómprale una Rosa Negra en la tienda de Bowerstone Norte. A continuación, compra un caballo o vende el que tengas y adquiere otro nuevo. Lady Grey te pedirá que encuentres una joya perdida. Para dar con ella, habla con cualquiera que aparezca destacado en verde sobre el mapa. Una mujer te dirá que la joya está en Oakvale, y te enviará hacia allí. Dirígete al cementerio de Oakvale y escucha a hurtadillas, desde detrás de una pared, la conversación que mantienen dos comerciantes. Dirígete a la playa oeste. Allí encontrarás el famoso collar entre dos botes. Llévaselo a Lady Grey.

RETA A THUNDER

En la prisión de Bowerstone, Thunder te retará a un duelo. Dirígete a la Colina del Ahorcado: hacia el norte, y hacia la izquierda en el Bosque Gibbet. Las claves para derrotarlo radican en emplear Embestida Asesina o en voltear a su

ESCENA DE LUCHA Kombate mortal



Los enemigos más grandes, como los Trolls, son muy poderosos, pero también suelen pecar de lentos, de modo que puedes superarlos por velocidad.

No pierdas de vista tu salud y los niveles de maná durante los combates.

Puedes saber el daño que has infligido a un enemigo si miras estas barras de energía.

Técnicas como la de la Embestida Asesina o la voltereta para situarte a espaldas del enemigo provocan más daño que un ataque frontal.



↑ El cortejo siempre va bien para buscar esposa. «¿Vienes muy a menudo por aquí?»



↑ Intenta convencer a los guardaespaldas para que se unan a tu equipo.



↑ Descubrirás que Maze se esconde en el faro. Ahí tendrá lugar el enfrentamiento final.

espalda. Lady Grey quedará impresionada con tu actuación y accederá a casarse contigo.

PERTRECHOS DE NOSTRO

Viaja en dirección norte desde la Colina Gibbet hasta la Colina Headman y recoge el Potenciador de Llama que hay en el cofre. A continuación, dirígete al cementerio de Lychfield. Habla con la Puerta Demoniaca y luego con el cuidador del camposanto, que te abrirá la puerta. Cuando hayas eliminado a los esqueletos, dirígete a la Cripta de Nostro. Los tres ítems que debes encontrar para completar el desafío están en la cabaña del enterrador (Casco), en una tumba que queda al oeste de la choza (Espada), y en una de las criptas que luce un punto verde (Armadura).
Para reclamar el trofeo de la Mano de no Muerto, tendrás que dirigirte al final del cementerio y pasar por la puerta que conduce al Círculo de los Muertos. Cuando te ataquen, mantén a los zombis en el ring, porque de lo contrario no podrás golpearles.

SALVANDO A LA MADRE

Adéntrate a la carrera en el túnel subterráneo. En la zona central, en la que convergen tres caminos, derrota a los esqueletos y explora los contenedores. Dirígete hacia la puerta de la Senda Acantilados y explora la zona para descubrir más objetos. Para rescatar a tu mami, emplea ataques sigilosos y de largo alcance (flechas) para liquidar a los vigilantes antes de subir por la escalera, liberarla y conducirla a un lugar seguro.



↑ Las armas potenciadas con fuego es el mejor método para deshacerte de los muertos.

FUGA DE PRISIÓN

Si quieres escapar de la prisión tienes que tomar parte en la carrera anual del alcaide. Puedes tomar un atajo para ir más rápido: gira a la izquierda antes de que el guardián del pasillo intente hacer que sigas recto y avanza por la pasarela que te llevará hasta la meta.

Para conseguir la llave de la celda de la prisión, tendrás que colarte a espaldas del alcaide y memorizar la combinación que está escrita en el trozo de papel que cuelga de la pared. Utilízala para abrir los libros que hay en su escritorio.

Abre todas las celdas y deja que escapen los prisioneros para entretener a los vigilantes, pero no luches con ellos hasta que consigas el equipamiento necesario (primera puerta, segundo piso, sobre la Cámara de Tortura). También encontrarás uniformes de vigilantes.

Una vez en el patio, sigue el punto amarillo hasta la Cámara de Tortura en la que encontrarás a tu mami (y, por supuesto, el equipamiento en el piso superior). Rescátala y sal disfrazado de vigilante, o bien luchando con toda la rabia posible. Conduce a tu madre a través de la Senda Acantilados y por el túnel subterráneo, protegiéndola de los zombis.

En la cámara subterránea, desplázate poco a poco y sesga los tentáculos de Kraken. Cuando acabes con ellos aparecerá su cabeza. Tendrás que moverte sin parar para esquivar los rayos energéticos al tiempo que disparas tantas flechas como puedas hacia su cabeza. Si consigues arrancársela

LA COLINA HEADSMAN

Si te apetece acometer un desafío adicional, acude a la Colina Headsman, lugar en el que puedes elegir entre salvar a un bandido de la horca o asegurarte que lo cuelgan. Realiza multitud de apuestas de Alarde antes de intentarlo, ya que de lo contrario tus esfuerzos serán casi en vano.



¿SABES CON QUIÉN ESTÁS HABLANDO?

Los trofeos te labrarán una merecida fama. Puedes ganar trofeos si completas los desafíos más importantes y ganas los concursos. Para relanzar tu fama aún más, gana un trofeo en una ciudad y dispondrás de un tiempo límite para enseñarlo a tanta gente como te sea posible.



↑ Saca partido de los lentos movimientos de los zombis durante los combates.

y conseguir que tu mami siga con vida, la recompensa será de armas tomar.

INFORMACIÓN SOBRE MAMI

Teletranspórtate a los Campos Tumularios y, desde ahí, dirígete al Antiguo Portal Cullis. Puedes cargar la barra de energía si liquidas a los zombis a toda pastilla. Cuando esté a tope, pasa por el portal Cullis y serás transportado a la Costa Hook.

La información que busca tu mami se encuentra en la abadía del noroeste. Cuando llegues a la barrera mágica, teletranspórtate hasta el Gremio de Héroes y habla con Maze. La Taumatúrgica de Arban que hay sobre la mesa de Maze te ayudará a superar el desafío.

SALVANDO LA COSTA HOOK

En esta ocasión debes salvar la Costa Hook de las garras de los Aulladores, de modo que deberás tener a punto tus hechizos de Llama y las armas aumentadas con Fuego o Relámpago, porque el resto de ataques no te servirán para nada. Cuando te enfrentes al jefe, recomendamos el empleo de la Embestida Asesina. Persigue a Maze cuando salga por piernas y liquida a los Aulladores que se crucen en tu camino. Irrumpe en el faro y lucha contra Maze con una combinación de bloqueos y ataques de floritura.

UN ÚLTIMO DESAFÍO

Cuando hayas vencido, deberás cumplir una última misión que te encomendará el Maestro »

El club de la lucha

¿Y EL CÓDIGO DE QUEENSBURY?
Tendrás la oportunidad de tomar parte en las competiciones de Lucha a Puñetazos para ganar premios importantes, además de labrarte la reputación de Tío más Malo de Albion. Aquí tienes la lista de los lugares en los que se celebran dichos combates, y unos consejos para vencer siempre.

BOWERSTONE SUR
La primer y más fácil Lucha a Puñetazos. Para conseguir una invitación, dirígete al ring del sudeste de Bowerstone Sur. Habla con el tipo tatuado que lleva un corte de pelo imposible. El combate se dirime a medianoche; no te retrases. La inscripción cuesta 50 piezas de oro, pero recuperarás la inversión con creces. Aguanta los cuatro asaltos a base de combos, y prueba con unos cuantos ataques de floritura con el último rival. Ganarás más pasta si vences en los cuatro combates sin recibir ni un golpe.



↑ ¿Por qué no te puedes ganar la vida con los puños?

OAKVALE
El segundo combate se lleva a cabo en Oakvale, en el ring del sudeste. En esta ocasión, además de afrontar un asalto más, los rivales parecen mejor preparados. Por suerte, a estas alturas ya serás un maestro del bloqueo, técnica que será muy útil contra esta chusma. Bloquea y contraataca con florituras mil para salir bien parado, pero no pierdas de vista el crono. Intenta también arrinconar a los rivales contra las cuerdas y propinarles una buena tunda.

CAMPAMENTO ÉLITE TWINBLADE
Encontrarás este combate en la zona noroeste del campamento. Seis rivales, seis asaltos. Emplea la misma técnica que en Oakvale y todo irá sobre ruedas.

CLARO KNOTHOLE
Ahora tienes la oportunidad de convertirte en el Rey del Ring y alzarte con el trofeo de la Lucha a Puñetazos. Antes de participar deberás hablar con el alcalde, a quien encontrarás al norte de la ciudad cuando caiga la noche. Te enfrentas a siete asaltos, y el último combate es contra el alcalde en persona. Tu experiencia te permitirá deshacerte de los seis primeros sin problemas, pero el alcalde es otro cantar. Un tipo duro de pelar que pondrá a prueba tu estado de forma. Procura esquivar sus acometidas, porque con unos cuantos golpes puede tumbarte. Intenta ganarle por velocidad y colocarlo contra las cuerdas para, acto seguido, machacarlo como si te fuera la vida en ello.

ESCENA DE AMOR El arte de la seducción

El domino del arte del cortejo tiene efectos explosivos.

Si compras objetos caros a las damas conseguirás ablandar su corazón.

Aunque puedes practicar la bigamia, sólo puedes tener una mujer en cada ciudad. ¡Cómo son los celos!

Si cuidas tu aspecto físico lo tendrás más fácil para ligar.





↑ Tanto si eliges el camino del bien como el del mal, puedes dar la vuelta a la tortilla con una última y titánica decisión final.



↑ Para superar a los Aulladores, prueba con tus hechizos de Llama.

» del Gremio. Tienes que teletransportarte por Albion y evitar que Jack of Blades active los Puntos Focales. Con la ayuda de tus compañeros y el empleo generoso de la Embestida Asesina, podrás detenerlo. Cuando descubras que el Gremio de Héroes está en llamas, significa que ja llegado la hora de ajustar cuentas.

Sigue a Jack hasta la Cámara del Destino. Antes, emplea Cámara Lenta para ralentizar la acción y matar a sus hordas de Esbirros.

Ha llegado la hora de enfrentarse a Jack. Es un luchador excelente, de modo que tendrás que estar en plena forma. Espera a que dispare sus ataques de rayos, rueda debajo de él y explota su floja defensa. Cuando haya recibido una buena tunda de ataques cuerpo a cuerpo, se propulsará hacia el cielo y arremeterá con ataques a larga distancia. Emplea las agujas de piedra que hay en los alrededores del campo de batalla para ponerte a cubierto al tiempo que cargas tu arco o un hechizo. Cuando los ataques se detengan durante un segundo, sal a campo abierto y desata un infierno.

Jack ha sido derrotado, y tú obtendrás una recompensa. Lo que hagas con ella dependerá de ti. Tras finalizar la escena de vídeo, puedes tomarte un merecido descanso, o bien acometer de nuevo el juego e interactuar más a fondo con los habitantes de Albion.





MAGAZINE DE SKI// 02

¡EN TU QUIOSCO A PARTIR DE DICIEMBRE!

Clase maestra: Sudeki

Con esta completísima clase maestra, los Ogros de Asedio y los Hechiceros de Arconite temblarán de pavor nada más verte. ¡Derrota a todos los jefes y encuentra todas las esferas y armas legendarias!

Hace muchos siglos, una guerra entre dioses dividió al mundo de Sudeki, y todos los habitantes quedaron repartidos entre dos reinos: el de la Luz y el de las Sombras. Una princesa, un soldado, un científico y un fiero guerrero son los elegidos por los dioses para poner de nuevo las cosas en su sitio. Bríndales la ayuda que precisan con la guía exclusiva de la ROX.



Castillo Iluminia

Aprovecha la demostración de empleo de la espada para pillar el tranquillo al sistema de combos, sobre todo a las técnicas para bloquear y esquivar.

Acto seguido, entra en la ciudad y dirígete hacia donde está Kamo. Cuando salgas con tu nuevo mapa, conocerás los pormenores de tu primera misión. Sal por el punto de control del castillo.



Camino del Rey

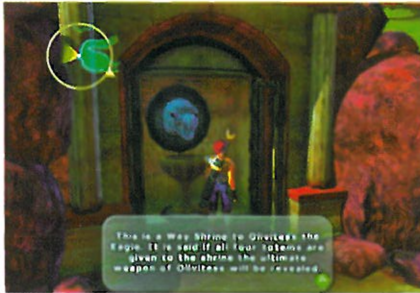
Liquida a los invasores aklorianos como puedas. Si te superan en número, pulsa B para hacerlos retroceder, o bien emplea el Quiebratibias. Tras pasar por la Granja de Nolan, el camino estará bloqueado por una serie de cajas; apártalas.

En la playa de Brightwater, obtendrás la espada Mojo si vences a los Esperpentos. Equípala, guarda la partida y dirígete a la entrada del túnel de New Brightwater para enfrentarte al primer jefe: el Ogro de Asedio. Te persigue sin descaso, y sólo ataca cuando dejas de moverte: provócalo con un balanceo y lánzale dos golpes rápidos. Cuando se rompa su escudo, empezará a emplear un ataque con gas para envenenarte; esquívalo a toda costa.

Si vences, conseguirás el primer Ataque de



↑ El excelente Quiebratibias de Tal le ayudará a reducir a las hordas atacantes.



↑ Cada personaje puede ofrecer Tótems en la capilla de su deidad. Esta es la capilla de Olivitess.



↑ Las runas Colmillo de Murciélago y Mordedura de Espíritu mantienen alta tu energía.

Espíritu y la Armadura de las Sombras. Cuando finalice la peli, avanza por el camino que conduce a New Brightwater y visita la casa de Yumi. Tienes que encontrarte con Ailish a las puertas del Faro. Juntos, regresad al castillo.



Castillo Iluminia

Estás en la estancia de Tal. Dirígete a los Campos de Entrenamiento y luego visita a la reina. Cuando ya esté todo dicho y hecho, pasarás a controlar a Ailish.

Para llegar hasta Shadani-Mo, regresa por el Camino del Rey hasta el claro en el que luchaste contra los Esperpentos. Ahora puedes cruzar el puente y el valle Woluf para llegar hasta Shadani-Mo. En este valle, derrota a unos cuantos Wolufs para obtener el primer Ataque de Espíritu de Ailish, y la Armadura de las Brujas.



Shadani-Mo

Huele el incienso que hay en el exterior de una de las tiendas para rellenar tus PH. Para llegar al templo debes hablar con el cacique y obtener una Lanza de Caza. Cuando la tengas, el guardián del sendero del templo te dejará pasar.



Templo de Mo

Tras el primer encuentro con las arañas, haz que Ailish emplee su habilidad Desaparecer para ver la estatua invisible. Cambia a Tal y empuja cada brasero hasta colocarlo sobre la baldosa del color que corresponda para que se abra la puerta azul.

Cúrate en la Sala de la fuente y avanza hacia la siguiente cámara. Derrota a las arañas y sube por la rampa en espiral. Haz Desaparecer la pared para revelar tres antorchas de colores, cada una de



↑ El Círculo Celestial de Ailish es su único hechizo decente, y va de perlas contra los grupos.



↑ Respira grandes bocanadas de incienso para recuperar a tope tus PH.

APROVECHAR LA OPORTUNIDAD

Cuando activas una habilidad o un Ataque de Espíritu, tus personajes entran en una ventana de invulnerabilidad que dura hasta el final del movimiento. Si eliges el momento adecuado para utilizar un hechizo como el Círculo Celestial puedes pasar por completo de las acometidas del enemigo y contraatacar de inmediato.

MANTENER EL EQUILIBRIO

Cuando tengas que potenciar a Tal, ten en cuenta que deberá enfrentarse en solitario a dos jefes importantes, incluido el último y terrorífico Talos. Guerrero de Hierro va de perlas, y Danza de Espada es su opción ofensiva más bestia. Mantén alto sus PD y su Potencia, pero no te olvides de controlar sus PH.

las cuales tiene incienso debajo. Para abrir las dos puertas que hay al otro lado del puente, emplea el incienso de colores para que el fuego blanco se torne verde en primera instancia, y lila a continuación. Cruza la puerta de las antorchas lilas y después cambiarás a Buki y Elco.

Emplea las garras de Buki para trepar por las paredes, acceder al interruptor y así abrir la puerta amarilla. En las dos salas siguientes descubrirás varios tumultos. Cuando llegues a la zona desde la que empezaron Tal y Ailish, emplea el cristal amarillo para cargar la mochila propulsora de Elco. Vuela hacia el anillo que hay en el extremo opuesto de la sala y abre la puerta roja.

A continuación, despeja una sala repleta de Criaturas de la Luz y Buki recibirá unas garras nuevecitas. En la sala siguiente debes conseguir que ambos personajes crucen el suelo resquebrajado hasta el otro lado del balcón. Elco puede cruzar al vuelo, pero Buki tendrá que trepar por la pared musgosa. Coloca a los dos personajes sobre los dos símbolos del suelo.

Mientras tanto, en el pellejo de Tal y Ailish, te encuentras en el exterior del Pasillo Largo, lugar en el que aguarda un nutrido y fiero grupo Criaturas de la Luz. Tras la batalla, emplea Desaparecer contra las estatuas y colócalas sobre las baldosas del suelo con Tal. Se abrirá la siguiente puerta, que conduce a la Cámara del Dragón.

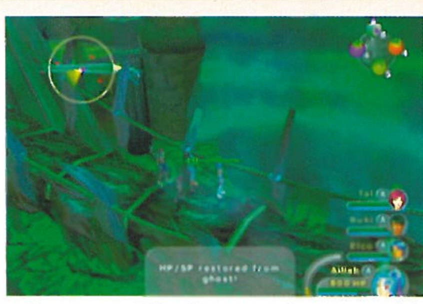
Al final de la rampa, empuja a los ídolos de modo que cada uno luzca una diadema brillante apuntando hacia el centro de la estancia. Se abrirá la última puerta, que da paso a un combate contra un jefe.

Bajo circunstancias normales no puedes herir a la Reina Ghara. Lo mejor que puedes hacer es esquivar sus rayos venenosos y, acto seguido, esperar delante de uno de los enormes bloques de piedra. Cuando cargue, apártate de su camino y se dará de bruces contra la pared. Procede con unos cuantos combos mientras esté aturdida y repite el proceso tantas veces como precises.



Reino de las Tinieblas

Los guardianes antropomorfos del Reino



↑ **Recoge una Esfera Fantasma y los ataques del espectro curarán a tu personaje principal.**

de las Tinieblas son unos rivales de armas tomar. Ándate con ojo durante tu peregrinaje y mantén alto el PH de Ailish para que pueda curar con Beso de Bruja.

Avanza por el sendero hasta que llegues a un claro en el bosque. Por el camino aledaño, acércate a la casa de Hexam; te dirá lo que debes hacer a continuación. También te permitirá descansar, de modo que abusa de su hospitalidad. Procura que Tal aprenda el Guerrero de Hierro antes de proseguir tu camino.

El sabio abrirá la siguiente puerta y podrás acceder a la Tumba de Farex Lore. Aquí se produce un tumulto caótico, que se complica por la mala costumbre de Farex de invocar soldados que le respalden. El combate finalizará cuando mates a Farex. El hechizo del Círculo Celestial de Ailish es el método más seguro para herirlo, seguido del Ataque de Espíritu.

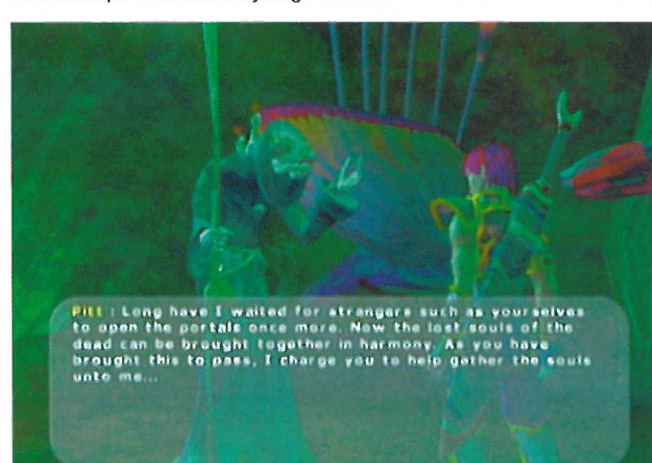
Al otro lado de la puerta, cambia a Buki y trepa por el muro. Al final del camino encontrarás la Piedra de Navegación, su Ataque de Espíritu y una nueva armadura (bonito trasero). Regresa al punto por el que accediste al Reino de las Tinieblas; por el camino te encontrarás con el Barquero, que te dará armas a cambio de las Esferas de Espíritu. Las armas de Buki y Ailish son bastante buenas, de modo que canjea como mínimo 50 esferas. No malgastes 100, porque la espada de Pitt no vale un pimiento.

New Brightwater

Vuelve a estar a las puertas del Faro. Habla con el pescador que hay detrás del almacén del muelle. Con Buki, baja por la cornisa que hay al lado del Herrero para encontrar los remos del Pescador, y cámbiaselos por un bote.

Castillo Iluminia

Habla con el técnico que hay dentro de la Sala de Máquinas del Castillo y luego visita a la



↑ **Casi todas las armas de Pitt valen la pena.**

LA ESCENA DEL COMBATE Machaca a los bichos

A menos que estén bajo tu control, Ailish y Elco se retirarán a una distancia prudente para ejercer de francotiradores.

Durante un combate, el mapa puede utilizarse para detectar a ciertos enemigos ocultos.

Un personaje influenciado por estados positivos aparece rodeado por un halo rojo.

Los efectos del estado de un personaje parpadearán delante de su retrato.

REFUERZO DE AILISH
Procura elevar la Esencia y los PH de Ailish mientras empleas Esferas de Vigor para aumentar sus PD. El Círculo Celestial es el único hechizo de ataque decente, y Mirada del Viento no va del todo mal en los disturbios multitudinarios. Para curar al grupo, nada mejor que Beso de Bruja.


↑ **Baja por este punto para encontrar los Remos.**


↑ **El Batholith es como un lanzacohetes doble.**


↑ **La Plasmática de Elco va muy bien al principio.**


↑ **Explora la mesa del Centro de Investigación.**

reina. Tal y Elco dejarán el grupo, y sólo te quedará la Patrulla Sin Pantalones formada por Ailish y Buki. Para acceder al Camino de Transentia, regresa a la Campiña de Iluminia. En este punto, sólo quedará una puerta por la que no hayas pasado todavía.

Camino de Transentia

De camino al Cabo Rivet afrontarás complicadas batallas, pero encontrarás también a Tetsu, quien entregará a Ailish su Armadura Serafítica y el último Ataque de Espíritu. Emplea la habilidad Desaparecer de Ailish para que aparezca el primero de dos interruptores y luego haz que Buki baje trepando por el risco para dar con el segundo. Se elevará el puente; crúzalo y habla con el robot para llegar a Transentia.

Cambiarás de perspectiva, a Tal y Elco. Dirígete a Transentia por la misma ruta que tomaron las chicas. Cuando estés en la ciudad, emplea la mochila propulsora de Elco para ayudar a arreglar el ascensor, sube y entra en la ciudad. Aquí verás otro ascensor que te conducirá a la Universidad. Entra en el edificio y sube por la escalera hasta que veas una película.

Centro de Investigación de Transentia

Avanza a la carrera y baja en el ascensor. Los enemigos son duros de pelar, pero podrás con ellos. Pasa de las esferas, ya que se autodestruyen en cuanto liquidas a todos los robots.

Gana el primer asalto para abrir una puerta. Ábrela y entra en la oficina. Emplea el »

Desafíos alternativos

Tótems del Águila

1: Emplea la habilidad Desaparecer de Ailish en la Choza de los Contrabandistas que hay al lado de la playa Brightwater.
2: En un pozo del condado de Parham hay hadas amarillas revoloteando en un lado. Con Ailish, disipa dicho rincón del pozo y baja justo por ahí.
3: Para acceder a la Sala del Tesoro del Templo de Mo pon de color verde el fuego del puzzle del incienso.
4: Habla con Lupa en el Observatorio de Transentia. Llévale 21 pedazos de Omnion (que dejan caer los robots del Centro de Investigación) para obtener la Llave de la Planta de Energía. En el exterior, haz que Buki trepe por la pared, entre en la Planta y descubra el Tótem del Águila.

Tótems de Lobo

1: En el Patio Sur del Castillo Iluminia hay una puerta cerrada. El interruptor que la abre está en las almenas que tienes justo encima, pero sólo dispones de diez segundos para ir desde el interruptor hasta la puerta antes de que se cierre. El Tótem está dentro.
2: Tras el encuentro con Ailish en New Brightwater, habla con al menos cinco habitantes de la ciudad. Recoge sus ítems en el barco hundido, que enjuagan dos o tres a la vez en la playa Brightwater. Entra en la Choza de los Contrabandistas para descubrir más cajas. La quinta persona te dará el Tótem del Lobo.
3: Desplaza las cajas de la base del hueco del ascensor de Transentia antes de arreglarlo.
4: Sube por la escalera y derrota al robot Matacazadores del Nivel 3 de Transentia.

Tótems del Gato

1: Kirklin-Ra, un mocoso que hay en la entrada del Herrero de New Brightwater, quiere las Perlas Brightwater. Dale un total de 21 para conseguir la llave de su tienda, que está en el campamento de los antropomorfos, lugar en el que hallarás el Tótem.
2: Cuando Buki y Ailish lleguen a Transentia, Buki bajará por una pared para hacer descender el puente. Desde el extremo de dicha cornisa, baja por otra pared para dar con una sala del tesoro secreta.
3: Habla con Malik en Shadani-Mo para obtener el permiso necesario para acceder a las Pruebas de Mo. La entrada queda a tu izquierda cuando sales de Shadani-Mo, detrás de una pared que debes hacer Desaparecer. Sólo Buki puede acceder a las Pruebas (cinco batallas a cual más difícil) y ganar el Tótem del Gato.
4: El Cañón de los Espíritus está en un camino que queda entre la Campiña de Iluminia y Shadani-Mo, tras el Sendero de los Tótems. Cruza el puente de piedra: a la izquierda hay una pared musgosa por la que Buki puede trepar. El Tótem está en el cofre, justo en el extremo opuesto.

Tótems del Dragón

1: Haz Desaparecer el muro de la sala de la fuente del Templo de Mo. Elco puede propulsarse sobre el agujero.
2: Cerca de la Taberna La Rueda Oxidada de Transentia, habla con un robot llamado Heart. Un robot de las minas del Centro de Investigación liberará el chip- corazón de Heart cuando derrotes a Krenn.
3: En el Camino de Transentia, tras atravesar el sendero que proviene del comerciante que hay cerca, busca una escalerilla. Envía a Elco para que encuentre un cristal. Carga su propulsor y cruza al vuelo el cañón para accionar el interruptor que hay al final. Despega de inmediato y recoge el contenido del cofre antes de que se cierre la puerta.
4: Parte con la aeronave hacia Transentia. Sube por la escalera que hay en la entrada de la ciudad. Carga el propulsor de Elco, supera el agujero, sube por la escalera y propúlsate hacia el cofre que hay en la plataforma que queda sobre la primera escalerilla.

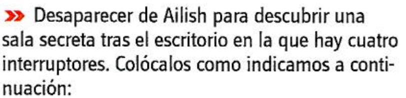


↑ Destruye el brazo que alimenta la energía de Krenn.


↑ Plasmática mata a los robots para siempre.


↑ El punto débil de Krenn está en su ojo.


↑ Inserta una batería en una plataforma para elevarla y crear un puente para Buki.


» Desaparecer de Ailish para descubrir una sala secreta tras el escritorio en la que hay cuatro interruptores. Colócalos como indicamos a continuación:

1: Abajo
2: Arriba
3: Abajo
4: Arriba

Se abrirá la primera puerta blindada. A continuación, colócalos tal que así:

1: Arriba
2: Abajo
3: Arriba
4: Arriba

Recoge la Llave Maestra. Abre la segunda puerta de la cámara principal, que conduce a la Sala de Informática. Derrota a los guardianes y, cuando Elco lo pida, pasa por la puerta principal hasta el ascensor principal. Emplea las garras de Buki para trepar por la pared lateral y activar el ascensor: pulsa dos veces el botón verde.

En el piso inferior, corre por el pasillo hasta que llegues a las Minas. Liquida a un puñado de robots para conseguir los minerales sin tratar que necesitas y, ya de vuelta, verás una escena. Sube un piso en el ascensor y descubrirás que la puerta de la Sala de Proceso está abierta.

Destruye a los robots de dicha sala para recibir la Escama de Celacanto de Buki y un segundo ataque de Espíritu. Para salir, haz que Tal empuje la Batería y la aleje del tramo de pared que queda cerca de la puerta y por el que se puede trepar, y luego manda subir a Buki. Para que cruce la sala debes hacer que Tal coloque las baterías al lado de las plataformas, de tal manera que formen un puente para Buki. Cuando llegue al otro lado, se dejará caer por sus propios medios.

Pasa los minerales a Elco. Ahora dispone de un tiempo limitado para volar hacia las dos plataformas que hay sobre las Sala de Informática y accionar dos interruptores. Hecho esto, tendrá que volver a la planta baja y enfrentarse a la computadora loca Krenn en solitario.

No dejes de emplear la Nanorreparación para aumentar los daños de Elco y ármate con su Fluxinator de iones. El único punto débil de Krenn es su ojo, que suele disparar rayos letales. Mantente alejado de dicho rayo. Cuando se haga un ovillo y empiece a regenerar energía, esquiva a los Androides Suicidas y destruye el enorme brazo robótico que le suministra energía. Todo irá bien si te apartas de la trayectoria del láser.

REFUERZO DE BUKI
Buki no dispone del PD de Tal, de modo que emplea el Colmillo de Murciélago para mantener altas sus fuerzas. En cuanto a habilidades, Sendero del Guerrero y Lobo invocado brindan todo cuanto necesita.



REFUERZO DE ELCO
Elco puede hacerse con su mejor arma muy pronto. El Fluxinator de iones daña considerablemente y penetra en los objetivos: su baja frecuencia de disparo es insignificante. Lo único que necesitas es esto y la Nanomejora para elevar su PD y su potencia.

Transentia

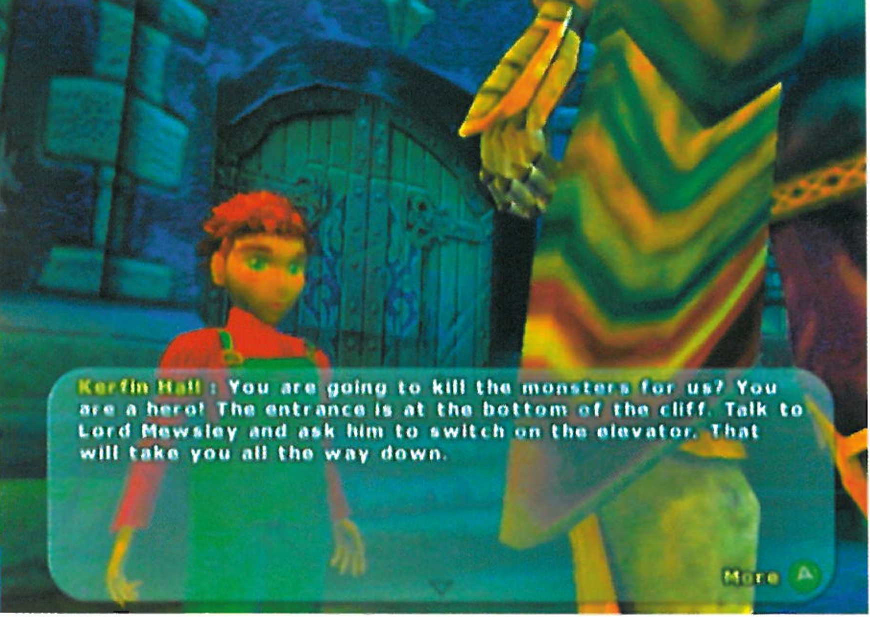
Con tu nuevo cristal, repara el teletransportador del cuarto piso de Transentia.

Arrecife Cristalino

Dirígete hacia la mansión que mira a la ciudad y habla con Mewsley. Para acceder al ascensor y poder seguir progresando tendrás que hablar con el sacerdote que hay frente a la iglesia, y con Finbar, el pescador que hay al lado del muelle. Envía a Tal al embarcadero y aparta las cajas del camino de »



Pisa sobre las esferas musicales en el orden adecuado.



¡Cuán crueles pueden llegar a ser los niños!

» modo que puedas llegar al Símbolo Sagrado. Dáselo al sacerdote y te dejará hablar con el chiquillo de la iglesia. Ahora ya puedes utilizar el ascensor de Mewsley.

Cueva del Pez Muerto

Cuando llegues a la caverna que hay al final del pasillo perderás a Tal y a Elco. Con Buki y Ailish, supera la emboscada y luego avanza por el camino que rodea a la estatua del centro de la estancia, y colócate sobre los círculos del suelo. A continuación, cruza el puente, baja por la escalera y abre la puerta que acaba de abrirse para descubrir la Escalera Infinita.

No subas todavía. Abre la puerta que queda a la izquierda de la escalera, avanza por el pasillo, abre una segunda puerta y avanza hasta el final del sendero. Disipa el objeto invisible y sube a las plataformas de la pared musgosa. Trépala con Buki y luego acciona el interruptor que hace aparecer otra plataforma. Sube y encontrarás la Llave de Caparazón.

Regresa a la Escalera Infinita. Sube hasta que el sendero se bifurque y continúa por la izquierda. Llegarás a una sala anegada. Trepa por la pared con Buki, pulsa el botón verde, acciona el interruptor y vuelve a pulsar el botón. Cambia a Ailish, cruza los huesos hasta la siguiente plataforma y acciona el interruptor que hay en la pared que queda debajo de Buki. Da media vuelta, cruza el puente y acciona el interruptor que hay al fondo. Vuelve a cambiar a Buki y pulsa de nuevo el botón verde. Se elevará otro puente para Ailish desde el que podrá reclamar una Esfera de Vigor. Vuelve a accionar el interruptor de Ailish y pulsa el botón de Buki. Vuelve a Ailish, cruza el puente nuevo hasta llegar a una concha abierta y colócate sobre uno de los círculos. Por último, cambia a Buki y avanza por la galería lateral hasta que llegues a la concha. Colócate sobre la otra concha para obtener la Perla de Sirena.

Regresa a la Escalera Infinita y avanza. Disipa el puente invisible, abre la puerta y te encontrarás delante de un enorme botón verde. Púlsalo y oirás una breve pieza musical. Si pisas sobre una de las baldosas cercanas reproducirás una nota de esta melodía. Utiliza las baldosas para tocar la melodía y aparecerá la segunda Perla de Sirena.

Coloca las Perlas en la estatua de la Cueva del Pez Muerto. Se abrirá la concha marina. Desciende a las profundidades para enfrentarte a Nassaria.

Si ves su estela, acércate. Puedes evitarte muchos daños si corres hacia ella, esperas que inicie su ataque e invocas Círculo Celestial. Como Ailish es invencible hasta que finaliza el movimiento, los ataques de Nassaria la atravesarán y se comerá el hechizo. Entre hechizo y hechizo, machaca a Nassaria con ráfagas de Batholith.

Tras la batalla, volverás a controlar a Elco y Tal. A pesar del nombre de la zona en la que se encuentran, el Laberinto, la ruta es bastante recta. Al final del camino, saca partido de la fuerza de Tal para arrancar un trozo de pared y lograr que regresen a la Cueva del Pez Muerto.

Ya puedes salir del Arrecife Cristalino y cruzar el Cañón de Erupciones Demoníacas hasta llegar al Castillo Iluminia de este mundo: la Ciudadela de Ciantina. En tu avance encontrarás mucha oposición, de modo que mantén altas tus fuerzas. Cuando llegues a la ciudadela, usa la fuerza de Tal para apartar los bloques del camino y carga el propulsor de Elco con el cristal amarillo que hay detrás. Necesitará una carga completa para alcanzar la escalera, subir y atravesar al vuelo el patio que conduce al interruptor que abre el rastrillo. Cruza el Puente del Este y verás una serie de breves escenas de vídeo. A continuación, Elco recibirá su primer Ataque de Espíritu y una nueva armadura.

Fortaleza de Akloria

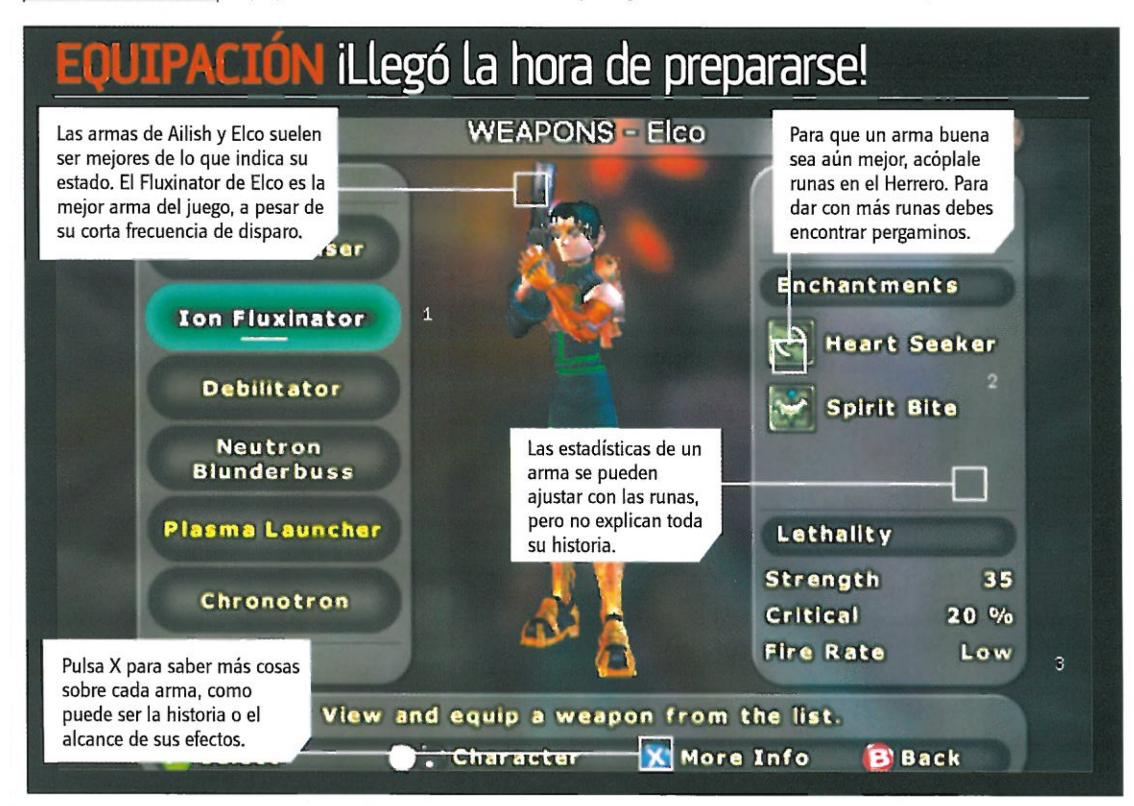
Tu nuevo grupo está formado por Tal, Nico, Alexine y Kazel; los últimos tres son versiones superiores y algo diferentes de Buki, Ailish y Tal. Sin embargo, ninguno dispone de armas o runas adicionales, así que tendrás que comprarles algunos potenciadores en el Herrero lo antes posible.

Probablemente, casi te metiste de sopetón en la Fortaleza hace un rato, en el Cañón. Es un

USAR LAS ESFERAS
No malgastes las esferas. Ailish puede tirar de su PD y potencia extras, mientras Buki tiende a escasear en PH. Tal puede emplear la Esencia.

NO DEJES DE MOVERTE
Si te estás quieto morirás. Esquiva y ladéate sin parar para evitar los proyectiles y a los enemigos que se teletransportan.

EQUIPACIÓN ¡Llegó la hora de prepararse!



Las armas de Ailish y Elco suelen ser mejores de lo que indica su estado. El Fluxinator de Elco es la mejor arma del juego, a pesar de su corta frecuencia de disparo.

Para que un arma buena sea aún mejor, acóplale runas en el Herrero. Para dar con más runas debes encontrar pergaminos.

Las estadísticas de un arma se pueden ajustar con las runas, pero no explican toda su historia.

Pulsa X para saber más cosas sobre cada arma, como puede ser la historia o el alcance de sus efectos.



Los escudos expansivos son a prueba de los ataques del Behemoth...



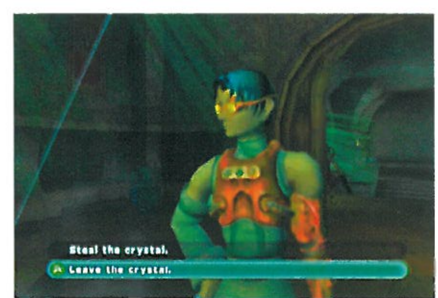
¡Es Nico! De piel más apagada, pero de escote más generoso.


... incluso el más grande.

sendero muy largo, pero bastante tranquilo: puedes tomarte un descanso en las pruebas de la Piedra del Águila. Además, delante de la Fortaleza hay un portal que conduce al Reino de las Tinieblas, por si te apetece repetir alguna escena.

Una vez en la Fortaleza, entra por la puerta principal y sube por la escalera desde la puerta lateral. Liquida a los vigilantes y busca una ilusión que Alexine puede Desaparecer. De esta forma, Tal o Kazel pueden apartar los bloques y empujarlos hacia los agujeros que hay en la pared de delante. Haz que Nico escale dicha pared, crúzala y acciona el interruptor que hay al otro lado.

Se abrirá una puerta que conduce a un sencillo puzzle de cajas que tendrás que resolver; la clave consiste en recordar que tanto Tal como Kazel pueden empujar las cajas. Acciona el nuevo interruptor para abrir la última puerta de las almenas, detrás de la cual está tu contacto. Emplea el último interruptor para abrir la puerta del patio del castillo.



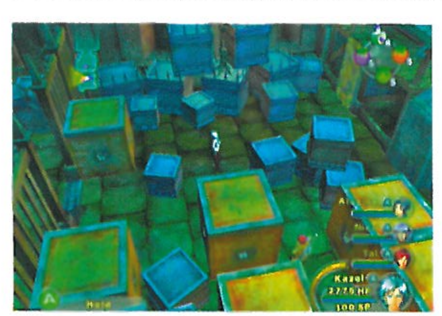
Esta elección es irrelevante.

GANA SIN DESPEINARTE
Coloca múltiples encantos de Drenaje Esencia en el Desestabilizador de Iones de Elco. Lanza Nanorreparación al principio de cada batalla que protagonice. Recuperará PH a toda prisa, y podrás infligir daños considerables.





EJERCE DE COMERCIANTE
Dale Pieles al comerciante que hay por New Brightwater y reserva las gemas para el comerciante que hay en las afueras del Arrecife Cristalino. Ganarás mucho más dinero que si las vendes a Kamo.


Si atrapan a Tal, emplea a Kazel para liberarlo.


Emplea muchos hechizos de Mejora.

Llegado a este punto, verás que uno de los soldados hace sonar la campana. Para ganar este combate, debes matar a todos los soldados a la vez o bien asegurarte de que ninguno toca la campana. En caso contrario no dejarán de llamar a los refuerzos. Es una buena oportunidad para ganar más PE, pero si no estás interesado, deja a Alexine al lado de la cuerda de la campana e invoca un Círculo Celestial contra cualquiera que se acerque a tu lado.

La puerta principal del patio siguiente está cerrada. Dirígete hacia tu izquierda en primera instancia y habla con Carlos en el cuartel. Entra por la puerta azul, cúrate en la fuente y abre la puerta siguiente. Tendrás que colocar esas cajas para que te permitan llegar hasta el interruptor que queda a la derecha de la escalera y caiga así la escalerilla.

De vuelta con el resto del grupo, cruza el patio desde el cuartel para dar con la perrera. Mata a los Wolufs y sal por la puerta que hay al lado para dar con el laboratorio. Tienes que destruir cacharros brillantes de las máquinas si quieres que dejen de generar ogros.

Tras la batalla, haz que Tal cruce la puerta. Nico trepará por el balcón. La labor de Tal consiste en empujar las cornisas de modo que pueda cruzarlas y llegar al contrapeso.

De vuelta en el patio, cambia a Alexine y sube por la escalera. Disipa la ilusión de los engranajes y abre la última puerta. De este modo, Tal deberá enfrentarse en solitario al Behemoth.

Por suerte, no es tan fiero el león como lo pintan. Emplea los escudos para cubrirte de las ráfagas de llamas verdes del Behemoth y luego sal a la carrera y destruye los «ojos» azules que alimentan el campo de contención del Behemoth. Cuando se hayan desvaído, corre y procura engañar al Behemoth para que blanda su hacha hacia ti. Fallará y la cuchilla se clavará en el suelo; es la oportunidad que esperabas para lanzar un potente combo. Sin embargo, sólo dispones de tiempo para lanzar uno antes de retirarte a la seguridad del »



Rompe los artefactos brillantes o te hundirás.


Alinea las vías para que Nico pueda pasar.

Armas

Tal

Espada de Recluta: arma inicial.
Mojo: derrota a los Esperpentos en Brightwater Beach, al principio del juego.
Sino de Hukin: la encontrarás en el interior de la casa de la Granja de Nolan, a las afueras del Castillo Iluminia. La puerta se abrirá únicamente cuando derrotes al Ogro de Asedio.
Espada Mecánica: cómprasela a Kamo.
Cuchilla de Agarth: entrega 21 Piedras de las Tinieblas a Campos en el exterior del Templo de Mo, en Shadani-Mo.
Aniquilador de Presas: 100 Esferas de Espíritu al Barquero en el Reino de las Tinieblas.
Canto de Sirena: en un cofre del tesoro, al final del Laberinto de la Cueva del Pez Muerto.
Colmillo de Mamut: trepa al Árbol de las Penas, cerca de la Fortaleza de Akloria, y derrota a los monstruos.
Acero Faustiano: está dentro de un cofre del tesoro en el cuartel que hay cerca de Carlos, en la Fortaleza de Akloria.
Acero Rúnico: lleva cuatro Tótems del Lobo a la capilla que hay cerca de la granja, en las afueras de Castillo Iluminia.

Ailish

Cetro Real: arma inicial.
Báculo Eléctrico de Xuric: arma inicial.
Histánica: cómprasela a Kamo.
Batholith: entrega 50 Esferas de Espíritu al Barquero en el Reino de las Tinieblas.
Bastón del Mago: emplea Desaparecer para que aparezca el cofre invisible de la sala secreta, en el Centro de Investigación.
Bastón Glacial: emplea Desaparecer para que aparezca un puente invisible en el Arrecife Cristalino. Lo encontrarás al otro lado.
Sombra Nocturna: lleva cuatro Tótems del Águila a la capilla que hay cerca de la playa Brightwater.

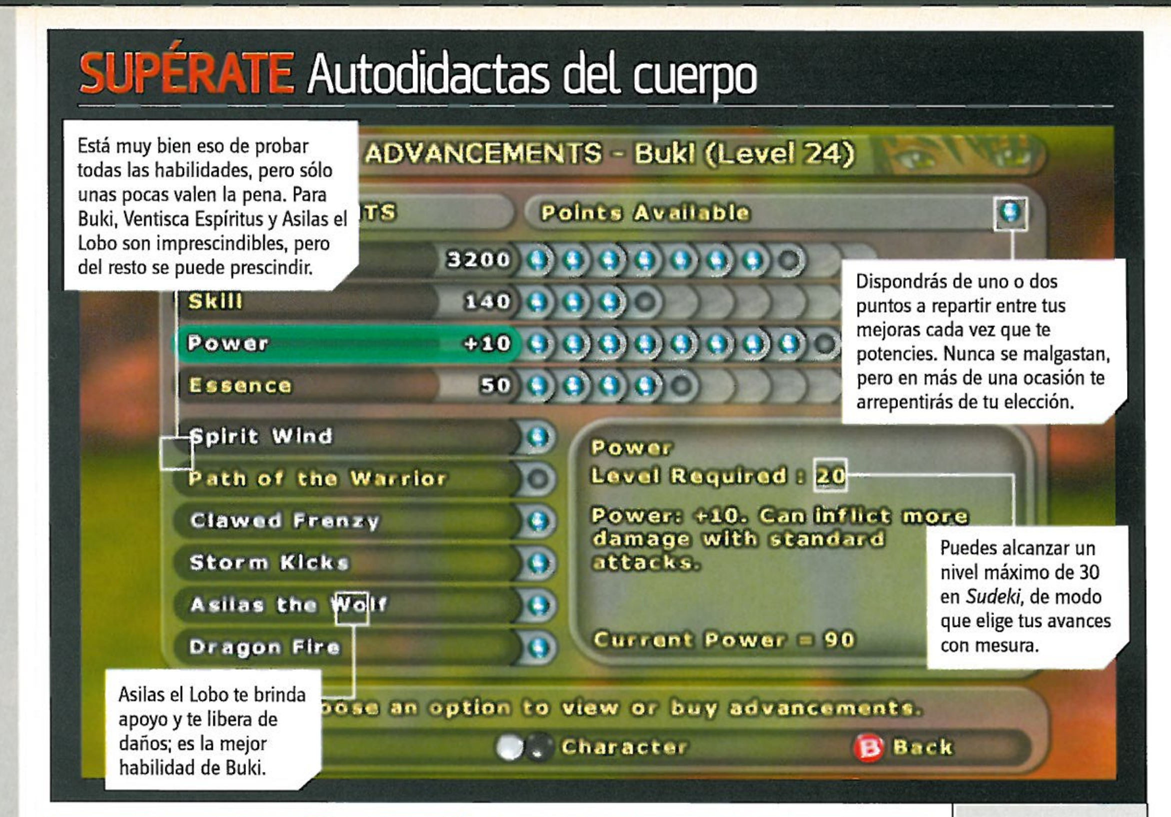
Buki

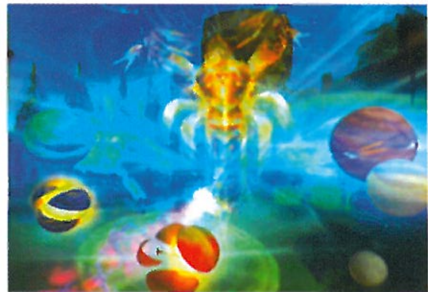
Kalamarka: arma inicial.
Shalizeh: en el Templo de Mo.
Melakorka: escala la pared de la Sala de la Fuente, en el Templo de Mo.
Mephiticus: cómpraselo a Kamo.
Jakome: entrega 25 Esferas de Espíritu a Rexam en el Reino de las Tinieblas.
Pathosis: en Shadani-Mo, recoge el Cráneo de Guerrero Vencido que hay en la estantería de la tienda de Carrick Lore y devuélvela a la Sala de las Cabezas, cerca de la guarida de Farex Lore, en el Reino de las Tinieblas.
Anemomir: escala por uno de los edificios en ruinas del Arrecife Cristalino.
Staeysekin: 4 Tótems del Gato a la capilla que queda en las afueras de Shadani-Mo.

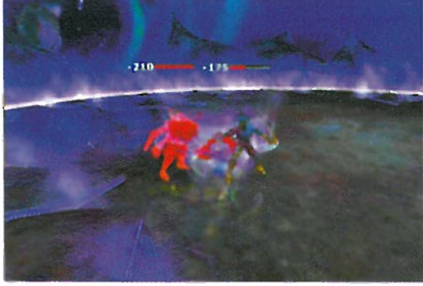
Elco

Fáser de Protones: arma inicial.
Cronotrón: entrega 75 Esferas de Espíritu a Rexam en el Reino de las Tinieblas.
Trabuco de Neutornes: cómpraselo a Kamo.
Fluxinator de iones: en un cofre del tesoro que hay en el otro extremo de la guarida de Farex Lore, en el Reino de las Tinieblas.
Lanzacohetes de Omnion: propúlsate sobre el Cañón de Erupciones Demoníacas y la encontrarás en un cofre bajo un saliente.
Lanzador de Plasma: lleva cuatro Tótems del Dragón a la capilla del Camino de Transentia.

SUPÉRATE Autodidactas del cuerpo




Universo Cruel: los ralentiza, y te acelera.


La Danza de la Espada vence a los clones.

» escondrijo más cercano y esquivar así el peligroso ataque explosivo del Behemoth.

Castillo Iluminia

Regresa a la Ciudadela de Ciantina. Con Elco, tendrás que realizar una elección bastante aleatoria. Hagas lo que hagas, Talos se unirá a tu grupo para guiarte de vuelta al Castillo Iluminia. Cuando finalice la escena de vídeo, Elco quedará solo, con su esposa Tilly a remolque, y deberá llevarla desde Iluminia hasta New Brightwater. Por suerte, tiene más PD que dios, aunque de pronto aparece la caballería enemiga en el Camino del Rey. Carga el Desestabilizador de Iones en el Herrero del Castillo Iluminia, calcula bien tus disparos, y emplea los ítems para curar al grupo y conseguir que Tilly aguante en pie.

Recibirás el último reforzador de armadura de Elco y un Ataque de Espíritu (el ultraefectivo Universo Cruel) cuando llegues a la granja. Continúa hasta Brighwater y luego emplea el teletransportador para regresar a la Ciudadela de Ciantina.

En este punto, el grupo vuelve a reunirse. Procede a explorar o a recoger ítems si te apetece, porque lo único que te queda es teletransportarte hasta La Nada y enfrentarte al último jefe.

La Nada

Tal vuelve a encontrarse en solitario en el tramo final. Utiliza ataques como el Quiebratibias para interrumpir los combos de Talo y mantén alto tu Guerrero de Hierro. Cuando Talos invoque a su calavera de hálito ardiente, esquívala y emplea la Danza de la Espada. Activa habilidades de efecto de área para disipar a sus duplicados y si, te acierta con su último ataque, que reduce los PD de Tal a uno, prepárate para recuperarte con una Poción Milagrosa o con Tinte Curativo. Si derrotas a Talos habrás completado *Sudeki*.

VENDE AL ALZA
Para superar algunos desafíos alternativos, necesitas 21 pedazos de Omnion, cinco Cráneos de Arconitas, 21 Piedras de las Tinieblas, tres Conductos de Araña y 21 Perlas Brightwater. No vendas ni una hasta que tengas de sobra.


Prepárate para esquivar los ataques de Talos.



Concurso Pistola X99L Láser Blaster, Stick Tri-Format Arcade y Gamepad
XBOX
X99L
LASER BLASTER
FOR USE WITH XBOX
RECOIL ACTION
Logic 3
Concurso
La Revista Oficial Xbox, en colaboración con Herederos de Nostromo, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los fantásticos periféricos de Xbox que sorteamos. Entre todas las cartas que participen en el sorteo mandando el cupón adjunto, seleccionaremos 15. Las 5 primeras conseguirán una pistola X99L Láser Blaster, las 5 siguientes recibirán en casa un stick Tri-Format Arcade y las 5 restantes ganarán un Gamepad.
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox. Concurso Herederos de Nostromo Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de diciembre. El nombre de los ganadores saldrá publicado en el número 36 de la Revista Oficial Xbox
Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: .... Localidad: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico: ....
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.
Logic 3
HEREDEROS DE NOSTROMO
www.hnostromo.com

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



OutRun 2

Análisis: ROX 32 | Puntuación: 8,8 | Jugadores: 1-4 Pantalla Partida; 2-4 System Link

Además de haberse creado de forma exclusiva pensando en Xbox, *OutRun 2* es la resurrección de *OutRun*, un bombazo en formato de recreativa que Sega lanzó en 1986 y que inmediatamente desbancó a cualquier otra máquina de conducción del momento. Dieciocho años y muchos videojuegos después, Sega rescata esta obra maestra para disfrute de las viejas y nuevas generaciones. Y lo hace de la mejor manera posible: respetando con fidelidad el espíritu del título original.

En esta demo podrás paladear las mieles del modo de juego arcade, en el que podremos escoger entre varios modelos de coche, su color, el tipo de cambio de marchas, y la música de fondo. A partir de este instante, ocúpate sólo de disfrutar de los fantásticos gráficos, de la agradable banda sonora, de la caricia del viento sobre tu rostro, de los larguísimos derrapes y, en definitiva, de un título que es tanto una excelente propuesta actual como un justo tributo a una generación de videojuegos que, todavía hoy, saben cómo divertirnos.



- GIRAR
- SIN USO
- NAVEGAR MENÚS
- A CONFIRMAR
- B SUBIR MARCHA
- X BAJAR MARCHA
- Y OPCIONES
- L FRENAR
- R ACELERAR
- SIN USO
- VISTA

Conflict: Vietnam

Análisis: ROX 32 | Puntuación: 8,6 | Jugadores: 1-4

Bienvenido a un nuevo capítulo de la saga *Conflict*, del que te presentamos la correspondiente demo para que veas cómo Pivotal Games no se ha limitado a aprovechar un mismo motor y sistema de juego simplemente cambiando las misiones y los mapas, sino que ha sacado brillo al apartado técnico y ha ideado situaciones más realistas y tensas que las de cualquiera de los títulos anteriores. De esta forma, *Conflict: Vietnam* conserva todas las señas de identidad de la serie y, además, aporta nuevos niveles de realismo e inteligencia artificial. Controla hasta cuatro soldados, cada cual con sus propias habilidades, y haz que sobrevivan a los peligros de la selva vietnamita. Para ello tendrás que dominar el completo, aunque sencillo, sistema de control, y tener muchas dotes estratégicas para superar el desafiante nivel de dificultad de las misiones. Misiones que en el juego completo son muy variadas, y van desde choques cuerpo a cuerpo en plena selva hasta el asalto de aldeas por río usando las lanchas vietnamitas.





Silent Hill 4: The Room

Análisis: ROX 32 | Puntuación: 8,5 | Jugadores: 1

¿Preparado para pasar miedo? Pues vas a temblar, y mucho, cuando penetres en el tenebroso universo de Silent Hill. Pero, esta vez, dicho universo se reduce a un claustrofóbico apartamento del que una fuerza misteriosa y aterradora no te deja salir. ¿Cómo te sentirías si un día te despertases y la puerta de casa estuviera bloqueada por pesadas cadenas que no puedes romper? ¿Qué pensarías si tampoco las ventanas se pudieran abrir? ¿Y si tus vecinos pareciesen no oír tus gritos de ayuda? ¿Y si tuvieras continuas pesadillas en las que seres de espanto surgen de las paredes y vienen a por ti? Todo eso y más es *Silent Hill 4: The Room*, un digno sucesor de la serie original y uno de los títulos más aterradores que podemos encontrar en el catálogo de Xbox. Y si no nos crees, atrévete a aventurarte en los tétricos escenarios que nos descubre Konami nada más empezar el juego, y descubre los miedos que se esconden tras cada recodo.





Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Análisis: ROX 34 | Puntuación: Por confirmar | Jugadores: 1-2



Otro clásico que vuelve a nuestra Xbox: el inimitable Larry dispuesto a demostrar sus "habilidades" de conquistador con las chicas. Y es que tras su aspecto hortera y poco aseado se oculta un auténtico campeón de la seducción.

Como no podía ser de otra manera, el sistema de juego ha rejuvenecido y se ha puesto a la altura de los títulos actuales. También ha cambiado su protagonista, que no es Larry sino su sobrino, Larry Lovage, quien desarrollará sus andanzas no en los bares de ambiente y en los callejones apestosos de los bajos fondos, sino en un muy americano campus universitario. A partir de aquí empieza una videoaventura sorprendente por su originalidad, repleta de entretenidas pruebas de habilidad y, por supuesto, rebosante de sentido del humor por los cuatro costados.

Def Jam: Fight for New York

Análisis: ROX 33 | Puntuación: 8,8 | Jugadores: 1-4



Los barrios marginales en un entorno urbano tan mastodóntico como es el de Nueva York suelen ser peligrosos... cuanto menos. Las guerra entre bandas dictan las leyes de la calle, y los únicos idioma oficiales son el de la música y el de los puños. Compruébalo gracias a esta demo del nuevo juego de lucha de EA, que entre sus virtudes despliega cinco brutales estilos de lucha diferentes y combinables, *hip hop* por los cuatro costados, personajes personalizables, y un nuevo motor de lucha que te permitirá empuñar docenas de armas. La historia es también más extensa que la que vimos en *Def Jam Vendetta*, y sus 22 escenarios interactivos adquieren, de la misma forma, una nueva dimensión gracias a su alto nivel de destructibilidad.

Men of Valor: The Vietnam War

Análisis: Pronto | Puntuación: Por confirmar | Jugadores: 1

MOVER (APRETAR) AGACHARSE
MIRAR (APRETAR) MARCA SECCIÓN
SELECCIONAR ARMA
BAYONETA
BOTIQUÍN
SIN USO
BUSCAR CUERPOS
ZOOM
FUEGO
SELECCIONAR ARMA
ATAQUE DE MELÉ

Ponte en la piel del recluta Dean Shepherd y reúne todo el valor del que sea capaz antes de poner pie en suelo vietnamita, porque *Men of Valor: The Vietnam War* te transportará directamente a un conflicto no por muchas veces visitado menos impactante y peligroso. No te engañamos: vas a sentirte como si realmente estubieras "participando" en el fragor de la batalla. Este shooter en primera persona es una excusa para explicar una buena historia; las misiones cambian al vuelo y, como en la guerra de verdad, nunca sabes lo que va a suceder de un momento a otro. Por eso tendrás que desplegar toda la habilidad y capacidad de reacción que tengas dentro, y no dejarte embelesar por los excepcionales gráficos, su sólido motor tridimensional, y el caótico nivel de acción y adicción en el que te verás constantemente envuelto. Aunque te parezca que es un combate por el que no sabes de dónde te vienen los tiros, tu habilidad con el control te ayudará a salir victorioso.



Kingdom Under Fire: The Crusaders

Análisis: ROX 33 | Puntuación: 8,8 | Jugadores: 1

¡Ah, las Cruzadas...! Ese campo de entretenimiento y diversión en el que oleadas de enemigos enfebrecidos por la sed de sangre se lanzan sobre ti con el único propósito de cortarte a pedazos. Por supuesto, el mal es el que los impulsa como los despreciables seres que son, y nosotros, los héroes de esta historia, tenemos por misión proteger el mundo de su nefasta influencia. Y lo haremos utilizando los ejércitos de un mundo de fantasía compuestos por hasta 30 tipos de unidades diferentes y, por supuesto, de todas las dotes de mando que seamos capaces de desplegar. Todos loa seguidores del género bélico están de enhorabuena con el DVD de este mes.

Espera a ver qué gráficos, qué secuencias cinemáticas, y qué nivel de detalle y ejecución técnica presenta este juego. Seguro que te sorprende muy gratamente.



Películas en el DVD

***TRAILERS* DE JUEGOS PARA XBOX**



- **Tron 2.0: Killer APP**
- **Obscure**
- **Rocky: Legends**
- **Ghost Master**
- **Street Fighter Anniversary Collection**
- **Terminator 3: Redemption**
- **Tiger Woods PGA Tour 2005**

Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

**COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona**

Comentarios

El Gran Reto

Este mes, el protagonismo de El Gran Reto se lo lleva la demo de *OutRun 2*, el acertadamente recuperado clásico de Sega. El reto que os proponemos es bien sencillo: intentar conseguir el mejor tiempo posible completando la carrera de demostración en modo para un solo jugador (escogiendo el coche que más os guste).

Si consigues un buen registro, tenéis dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido, o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

El mejor tiempo recibido obtendrá como premio un mando *Controller S*, de Microsoft. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 4 de enero (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 36 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de febrero de 2005.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *OutRun 2*
Revista Oficial Xbox
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



Participa en nuestro Gran Reto de *OutRun2* y consigue este magnífico Controller S.

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *OutRun2*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 4 de enero. Los ganadores saldrán publicados en el número 36 de la *Revista Oficial Xbox* (febrero)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

....

Localidad: ....

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GANADORES RETO *Mashed*



Xavier Outerial López
(Tarragona) 00:13:33

Pedro Juan Vargas Calvente
(Sevilla) 00:14:67

Francisco Javier Sánchez Panes
(Cádiz) 00:14:86

Salvador Soto Díaz
(Granada) 00:14:93

Enrique Cueva Navarro
(La Coruña) 00:15:01

MELODIAS POLIFONICAS

Envía MCPOLI espacio y el CÓDIGO al 7744.
Ej: MCPOLI 11578

11578 Maroon 5 / This Love
11887 David de Maria / Precisamente Ahora
11926 Ayu / Depend on You
12043 Ashlee Simpson / Pieces of Me
12051 Lucas Masciano / Dos días
12052 Pastora / Mirona
12053 REM / Leaving New York
12095 Belinda con Andy y Lucas / No Entiendo
12096 Hilary Duff / Fly
12099 Natasha Bedingfield / These Words
10970 Don Omar / Dale Don Dale
11579 Melendi / Hablando en Plata
12015 Dj Tiesto / Just Be
12047 Andres Calamaro / Veneno en la Piel
11697 Marc Anthony / Valió la Pena
12096 Hilary Duff / Fly
11989 Men in Black
10717 BSO Aquí no Hay Quien Viva
11339 Carlos Campos / Que N. lo Haga por T.
11488 BSO Coche Fantástico
12045 Joan M. Serrat / Paraules Damour
12038 Lluis Llach / Lestaca
12017 Oreja de Van Gogh / H. de un Sueño
12016 Malú / Por una Vez
12014 M. Aparte / Hora Punta en el Metro
12013 JD Natasha / Lágrimas
12012 La 5 Estacion / Daría
12004 La Oreja de Van Gogh / Cuídate
11995 Sin Bandera / De Viaje
11953 La Mode / Enfermera de Noche
11949 Mikel Erentxun / Esos Días
11947 Alex Ubago / Fantasia o Realidad
12066 Shakira / Poem to a Horse
12063 R. Draco Rosa / L. Without a Lover
12046 Travis / Walking in the Sun
12044 George Michael / Round Here
12025 Duran Duran / Chains
12009 Rammstein / Mein Teil
11992 Rhona / Satisfied
11990 Boston / More than a Feeling
11971 The Bangles / Eternal Flame
11966 The Jackson Five / Can you Feel It
12128 Rubia / Seré Una Gran Estrella
12122 Estopa / Ya No Me Acuerdo
12115 José Rodriguez Vázquez / Fuera de Mí
12109 Casa Rusa / Despertar
12052 Pastora / Mirona
12051 Lucas Masciano / Dos Días
12048 David Carmona / Allí Estaré Yo
12127 Robbie Williams / Radio
12111 Good Charlotte / Predictable
12103 Julieta Venegas / Algo Está Cambiando
12101 Andain / Beautiful Things
12099 Natasha Bedingfield / These Words
12097 Kevin Lyttle / Last Drop
12096 Hilary Duff / Fly
12077 Blink 182 / Down
12066 Shakira / Poem to a Horse
12064 Malia / After the Love
12053 REM / Leaving New York

MENSAJES SMS AL 7744

FONDOS A COLOR

Envía MCIMAGEN espacio y el CÓDIGO al 7744. Ej: MCIMAGEN 29553







MELODIAS MONOFONICAS

Envía MCTONO espacio y el CÓDIGO al 7744.
Ej: MCTONO 3750

3750 La Quinta Estación / Daria
3781 Pulp fiction BSO / You Can Never Tell
3753 Camela / Ya Me Cansé
3785 Ashlee Simpson / Pieces of Me
3800 Radio Macande / Ahora Curo Mis Heridas
3798 Las Chuches / Como Vengo
3839 Natasha Bedinfield / These Words
3833 Carlos Baute / Chiki Chiki
3196 Grupo aventura / Obsesión
3174 Ozone / Dragostea Din Tei
3282 Alex Syntek y Ana Torroja / Duele el Amor
3209 Bebe / Malo
2806 Don Omar / Dale Don Dale
2210 Fito y Fitipaldis / La Casa por el Tejado
3175 Pastora / Lola
3380 Melendi / Hablando en Plata
3859 Robbie Williams / Radio
3852 M. S. Preachers / Love of Richard Nixon
3847 Delta Goodrem / Born to Try
3838 Maroon 5 / She Will Be Loved
3836 Kevin Little / Last Drop
3835 Hilary Duff / Fly
3806 Blink 182 / Down
3795 Travis / Walking the Sun
3794 Robi Draco Rosa / Lie Without a Lover
3793 REM / Leaving New York
3517 El Gran Silencio / Chuntaro Style
3466 Despistaos / Ruido
3289 Sober / El Hombre de Hielo
3212 Loquillo / Rock & Roll Actitude
3013 Mago de Oz / La Rosa de los Vientos





TELÉFONOS MONOFÓNICOS NOKIA: 3210-3310-6210-6250-711 7110e-8210-8210e-9000-9110-6110-8810-6150-8850-3330-5210-5510 6310-6510-7650-8310-3410-3510-6610-7210-6100-6600 6650-6610 6600-6650-6610-6100-7210-7250-7650-3300-3510i-3650-5100-6650 6800-N-Gage-7600-6200-3200 PHILIPS: Fisio120-Fisio625-Fislo825 ERICSSON:T-20e-T39-T65-T29-R520-T66-T68m-T68i-T200-T618-T616 T100-T310-T610-P800 SIEMENS: S45-C45-M50-ME45-MT50-C55-A55 S55-M55-SL55 ALCATEL:OT311-OT512-OT525-OT715-OT735-OT331 OT526-OT535 MOTOROLA:V100-T250-V260-T191-T192-V500-E380 C450-V525-33x-720i-V600-C550-A760 SAMSUNG R200-R210-S500 X100-X600-S300-A800-V200-S100-T100-T400-Q300-X400-E700-C100 E710 SAGEM: 930-932-939-959-myx5-myx6 TRIUM: 110-Odyssey-Eclipse LG: W3000-G5300-W7000 MOVISTAR: TSM4 SHARP: GX10-GX30-GX20

TELÉFONOS POLIFÓNICOS - ERICSSON: T618-T616-T100-T310 T610-P800 SIEMENS: C55-A55-S55-M55-SL55 ALCATEL: OT735-OT331 OT526-OT535 PANASONIC: G50-X60-GD87-X70 NOKIA: 3510-6610 7210-6100-6600-6650-6610-6100-7210-7250 MOTOROLA: V500-E380 C450-V525-C33x-720i-V600-C550-A760 SAMSUNG: S500- X100-X600 S300-A800-V200-S100-T100-T400-Q300-X400-E700-C100-E710 SAGEM: myx5-myx6 LG: G5300-W7000 SHARP: GX10-GX30-GX20

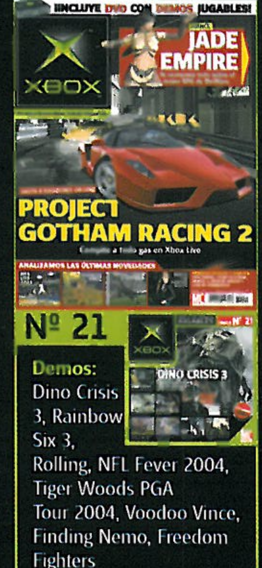
Precio mensaje 0,9€ + IVA

Números Atrasados



Nº 20

Demos: Freestyle Metal X, Soul Calibur II, The Italian Job: L.A. Heist, Conflict: Desert Storm II, Colin McRae 04, Outlaw Volleyball



Nº 21

Demos: Dino Crisis 3, Rainbow Six 3, Rolling, NFL Fever 2004, Tiger Woods PGA Tour 2004, Voodoo Vince, Finding Nemo, Freedom Fighters



Nº 22

Demos: PGR2, Magic: The Gathering Battlegrounds, Metal Arms: Glitch in the System, Disney's Extreme Skate Adventure, SSX 3, Midtown Mandes 3, Freake Flyers, Kao the Kangaroo 2, NHL 2K4



Nº 23

Demos: Grabbed by the Ghoulies, Wrath Unleashed, Armed & Dangerous, Freaky Flyers, NHL Hitz: Pro, Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds, Wallace & Gromit in Project Zoo



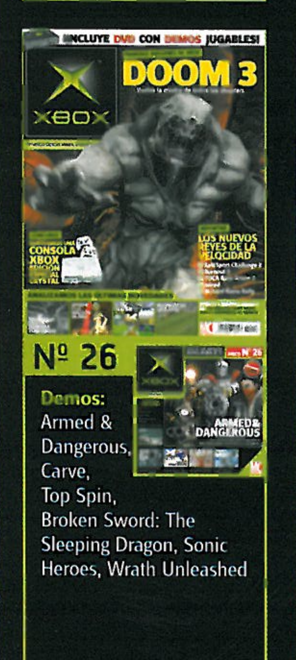
Nº 24

Demos: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Arx Fatalis, Ford Racing 2, Kao the Kangaroo 2, NBA Inside Drive 2004, Worms 3D



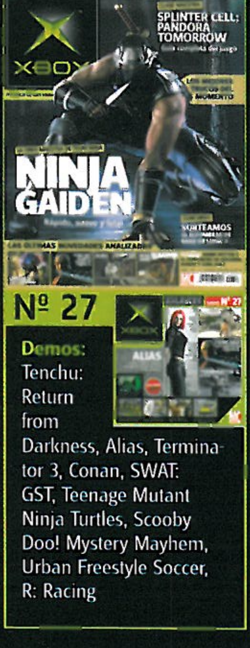
Nº 25

Demos: Deus Ex: The Invisible War, Prince of Persia: The Sands of Time, Dungeons & Dragons Heroes, Links 2004, NHL Rivals 2004, Rogue Ops, Wallace & Gromit in Project Zoo



Nº 26

Demos: Armed & Dangerous, Carve, Top Spin, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Sonic Heroes, Wrath Unleashed



Nº 27

Demos: Tenchu: Return from Darkness, Alias, Terminator 3, Conan, SWAT: GST, Teenage Mutant Ninja Turtles, Scooby Doo! Mystery Mayhem, Urban Freestyle Soccer, R: Racing



Nº 28

Demos: TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Drake



Completa tu colección

SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

MC
MC EDICIONES

30% de descuento

Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

C. P. .... Población ....

Provincia..

Teléfonos..

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ / __

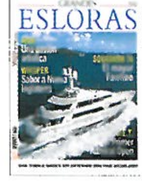
Nombre del titular: ________________ Firma: ________

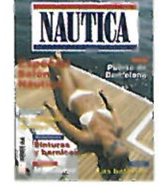
☐ nº 20 ☐ nº 21 ☐ nº 22 ☐ nº 23 ☐ nº 24
☐ nº 25 ☐ nº 26 ☐ nº 27 ☐ nº 28

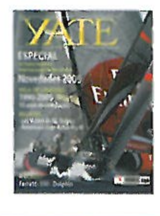


MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica



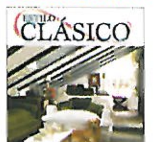








Decoración









Motor y Tuning



















Vídeojuegos











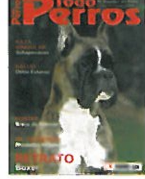
Creatividad Digital







Animales y Plantas











Moda y belleza







Música









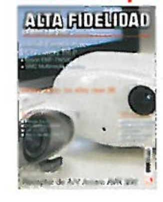


Salud y deporte





Hobbies y entretenimientos

















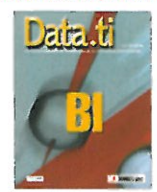
Ciencia





T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)











Ultimos lanzamientos

SKI//REVOLUTION

El fruto de la buena comunicación

FBI

- Director: Javier Cárdenas
- Intérpretes: Pozí, Carlos Pumares, Carmen de Mairena
- Audio: Ccastellano en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia Friki
- Distribuidor: Manga

La policía va tras la banda de Javier Cárdenas. Él y sus compinches se dedican a incordiar a los frikis que hay en la ciudad. Las fuerzas del orden no permitirán que se salgan con la suya, aunque quizás ya sea demasiado tarde. Todos nos hemos reído alguna vez con los freaks que Javier Cárdenas ha perseguido desde que el gran Alfonso Arús le diese una oportunidad. El enorme éxito que han tenido todos los descubrimientos del reportero ha dado pie a esta película que se alza vencedora en el mundo de la caspa cinematográfica española. Cárdenas, acompañado de algunos frikis fieles, como Pozí o Carmen de Mairena, se dedica a gastarle bromas muy pero que muy pesadas a insignes farsantes del circo mediático. Quede para el recuerdo el impagable paseo de esquí acuático que Paco Porras se vio obligado a hacer contra su voluntad. Si a Cárdenas se le hubiese ido un poco más la mano, el vidente de los vegetales no lo habría contado.

El Rey Arturo

- Director: Antoine Fuqua
- Intérpretes: Keira Knightley, Clive Owen, Ray Winstone
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1 y DTS
- Género: Aventura Medieval
- Distribuidor: Buena Vista

Antes de convertirse en Rey, Arturo era comandante de la caballería Sármata y su mayor deseo era obtener la libertad para sus hombres y dejar así de servir al Imperio Romano. Para ello, él y sus caballeros de la Mesa Redonda deben llevar a cabo una última misión en territorio enemigo. Cuando hablamos de una producción de Jerry Bruckheimer ya sabemos que se avecina una película de acción y aventuras de toma pan y moja. Y el veterano productor no decepciona con este trepidante filme ambientado en la época de las leyendas del Rey Arturo. La película no pasa de ser un producto comercial de primer orden, pero en sus pasajes de acción resulta gratificante y hasta contiene momentos de gran altura. La participación de la bellísima Keira Kinghtley, con un parecido asombroso con Natalie Portman, eleva el nivel de interés del largometraje. Entretenida, eso sí.



Spider-Man 2

- Director: Sam Raimi
- Intérpretes: Tobey Maguire, Kristen Dunst, James Franco
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1 y Surround
- Género: Acción
- Distribuidor: Columbia



EXTRAS

Tráiler

Escenas multiángulo

Vídeo musical

Y muchos más...





Peter Parker sigue adaptándose a sus extraños poderes e intentando conquistar a Mary Jane sin saber del peligro que se cierne sobre la ciudad de Nueva York. Un experimento fallido convierte al científico que lo ejecuta en una monstruosidad con terribles poderes, el Doctor Octopus. Desde ese momento, el malvado villano intentará llevar a cabo sus maléficos planes, pero tendrá que superar un escollo que no había previsto: el incansable Hombre Araña. Espectacular retorno del héroe de cómic más grande de todos los tiempos. Sam Raimi disfruta haciendo esta películas y se nota en todos y cada uno de los pasajes del filme, mucho más cargado de acción, luchas y persecuciones que la primera parte. *Spider-Man 2* es la perfecta culminación de todas las buenas intenciones que tenía su predecesora. La definición de los personajes es mucho más profunda, incluso la del villano Doctor Octopus, y no sólo se puede disfrutar de un entramado de acción mucho más trepidante y sobrecogedor -magníficos efectos-, sino que también podremos ahondar todavía más en el interior de Peter Parker y comprender mejor la dimensión de éste superhéroe.

Seinfeld. Temporadas 1 y 2

- Director: larry david, jerry seinfeld
- Intérpretes: jerry seinfeld, julia louis-dreyfuss, michael
- Audio: castellano e inglés en estéreo y mono
- Género: televisión
- Distribuidor: Columbia





Jerry Seinfeld es un humorista especializado en el *stand-up*, es decir, el tipo de show que ahora se ha puesto de moda gracias a *El Club de la Comedia*. Entre función y función, Seinfeld vive en su apartamento de Nueva York y pasa sus días libres con una *troupe* de amigos del todo inclasificables que le meterán en mil y una situaciones absurdas. Hay que celebrar por fin la llegada a España de una de las mejores series de humor que se han hecho en televisión en los últimos 20 años. *Seinfeld* no fue un fenómeno de masas en Estados Unidos porque sí.

El humor ácido, surrealista y cotidiano que emanan sus divertidísimos guiones no ha encontrado parangón en la televisión actual. Mención especial para el delirante y psicótico personaje de Kramer, un *freak* de altos vuelos que hace del humor físico todo un arte. Imprescindible hacerse con este *pack* que incluye las dos primeras temporadas del show.

Fahrenheit 9/11

Director: michael moore
Intérpretes:
Audio: Castellano e inglés en dolby digital 5.1
Género: Documental
Distribuidor: cameo

El estado político actual, crispado y profundamente dividido merced a las polémicas intervenciones militares de la administración Bush, tenía que proporcionarnos un personaje como Michael Moore. El estadounidense ha emprendido una cruzada contra el gobierno de su país que le ha llevado a denunciar agriamente el poder del las armas *(Bowling For Columbine)* y a investigar a fondo las lagunas más importantes del trágico atentado contra las Torre Gemelas del 11-S. *Fahrenheit 9/11* es un documental trepidante en el que Moore trata de poner al descubierto las maquinaciones de Bush y su equipo de asesores ultraconservadores. Tras un año de investigación, el autor de este documento llega a probar las relaciones comerciales que la familia Bush ha mantenido con la familia de Bin Laden, e incluso ofrece inquietantes explicaciones del porqué de ese atentado y la polémica llegada de George W. Bush al trono de la nación más importante del planeta.





Léolo

Director: Jean-Claude Lauzon
Intérpretes: Maxime Collin, Ginette Reno, Julien Guiomar
Audio: Castellano y francés en estéreo
Género: Drama
Distribuidor: Cameo

Léolo es un niño de imaginación desbordante que vive con su peculiar y detestable familia en un humilde barrio de Montreal. Para huir de este odioso entorno, Léolo inventa un mundo imaginario y surrealista donde se hace llamar Léolo Lozone (en vez de Leo Lauzon, su nombre real) y asegura que ha nacido del Sol o de un tomate fecundado por un italiano. Magnífica película que nos introduce en la mente de un niño torturado cuya única salvación posible es el uso abusivo de la imaginación. Léolo es un cuento surrealista de difícil digestión que, a pesar de presentarse en una ambientación imposible y sobrecogedora -la fotografía es soberbia-, esconde el grito de socorro de un niño roto por las circunstancias que lo único que quiere es huir de la realidad. No es un filme al uso, no se trata de una película dirigida al público masivo, pero su belleza es tal que bien merece estar entre las mejores novedades de este mes.

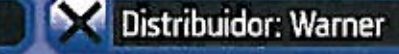






Harry Potter y El prisionero de Azkaban

Director: Alfonso Cuarón
Intérpretes: Daniel Radcliffe, Richard Griffiths, Pam Ferris
Audio: Castellano, catalán e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Fantástico
Distribuidor: Warner



Mientras la despreciable Tía Marge vuela por el oscuro cielo, Harry teme por el que deberá ser su tercer año en Hogwarts. Un angustioso paseo en el Autobús Noctámbulo le lleva hasta el Callejón Diagon, donde se entera de que el prisionero fugado, Sirius Black, va a por él. Y así comienza el nuevo año para el jovencísimo aprendiz de mago. No exageramos si decimos que ésta es la mejor película de la saga de *Harry Potter*. Si las dos obras anteriores nos mostraban un período relativamente ingenuo e infantiloide de la vida del célebre mago, en esta entrega nos topamos con un Harry cercano ya a la adolescencia que debe afrontar la realidad desde una perspectiva más adulta. Sí, *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* es el filme más adulto de la serie y quizás el que más miedo produce. Por momentos, la película bordea el género del terror y sume al espectador -jóvenes y no tan jóvenes por igual- en un estado de desasosiego que antes no habíamos experimentado. El filme, en suma, es otro viaje si cabe más fascinante por el particular realismo mágico de la escritora multimillonaria J.K. Rowling. Una gozada que no puedes dejar escapar.

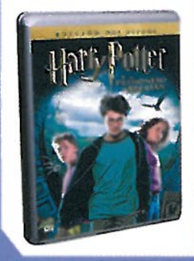
EXTRAS

Documental sobre las clases de adivinación

Documental sobre la defensa contra las fuerzas oscuras

Juego interactivo

Y muchos más



Garfield

Director: Peter Hewitt
Intérpretes: Breckin Meyer.
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Comedia y Animación
Distribuidor: Fox

La vida no podría ser más dulce para Garfield, el gato al que todos adoran. Apalancado en su confortable sofá delante de la televisión zampándose un buen trozo de lasaña (su comida favorita) y lanzando pullas a su angustiado dueño, Jon, Garfield se siente el dueño de su mundo. Todo cambiará cuando conozca a su nuevo y canino compañero de piso. El perezoso gato creado por el dibujante de cómics Jim Davis es, quizás, el animal doméstico más conocido después del gran Snoopy. Era sólo cuestión de tiempo que Garfield tuviera su propia película, y el ordenador por fin lo ha permitido. *Garfield* es una película familiar, un blockbuster para dejar vacío el tanque de palomitas y echarse unas risas con la parentela. La animación del gato -recordemos que no es real- resulta asombrosa en algunos pasajes y los toques de humor, aunque totalmente inofensivos, consiguen hacernos reír con bastante asiduidad. Para todos los públicos.



En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox



FIFA FOOTBALL 2005
Un simulador de fútbol completísimo y excelente en todos y cada uno de sus aspectos.



DEAD OR ALIVE ULTIMATE
Revive la historia completa de la saga por vez primera en Xbox.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW
Evita la creación de armas de destrucción masiva.

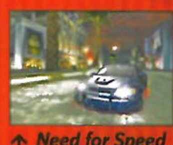
ROCKY LEGENDS
Entrénate y pelea en el pellejo del famoso boxeador.

EL CLUB DE LA LUCHA
Lo que sí puedes hacer es jugar con él.

THE DUKES OF HAZZARD: RETURN OF THE GENERAL LEE
Salva el orfanato local del mafioso Hogg.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- Need for Speed Underground 2
- Oddworld: Stranger
- Tron 2.0: Killer App
- Close Combat: First to Fight
- Crash 'n' Burn
- Metal Slug 3
- Crash Bandicoot: Twinsanity
- Outlaw Golf 2


↑ Need for Speed Underground 2.


↑ Metal Slug 3.

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS


↑ GoldenEye: Agente Corrupto.


↑ Prince of Persia: El Alma del Guerrero.

- GoldenEye: Agente Corrupto
- Men of Valor: The Vietnam War
- Blinx 2: Master of Time & Space
- Prince of Persia: El Alma del Guerrero
- Need for Speed Underground 2
- El Club de la Lucha

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

Microsoft
XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
✆ 967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
☎ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
☎ 967 34 04 20

¡¡PRÓXIMA APERTURA!! **ALICANTE**
c/Alicante, 94 - "C.C. SAN VICENTE" L-28
03690 SAN VICENTE DEL RASPEIG (ALICANTE)

BADAJOZ
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
☎ 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
☎ 93 894 20 01

c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES ☎ 93 892 33 22

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA
c/Llanete de San Agustín, 1
14900 LUCENA ☎ 957 51 52 74

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

GUADALAJARA
Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA
☎ 949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es

¡¡PRÓXIMA APERTURA!! **GUIPÚZCOA**
c/Prim, 8 - 20006 DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN
EMAIL: donostia@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES ☎ 953 65 74 00

LAS PALMAS
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA
c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
☎ 973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **MÁLAGA**
c/Alcalde Manuel Reina - Edificio Irene III Bajo - 29700 VÉLEZ
☎ 952 50 19 79 EMAIL: velez@gameshop.es

MURCIA
c/Arquitecto Emilio Piñero, 10 - 30001 MURCIA
☎ 968 90 43 84 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es









Consola	Precio
XBOX BÁSICA	149€
XBOX + NINJA GAIDEN	169€
XBOX + RALLISPORT CHALLENGE 2	169€
XBOX + 2 CONTROLLER + DVD KIT + PES 4	199€
XBOX CRYSTAL + FIFA FOOTBALL 2005	179€
XBOX CRYSTAL + HALO2 + 2 CONTROLLER	199€
XBOX + 2 CONTROLLER + DVD KIT XBOX	179€

¡LLÉVATE CON TU XBOX 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS A XBOX LIVE!



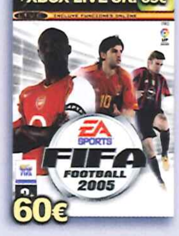




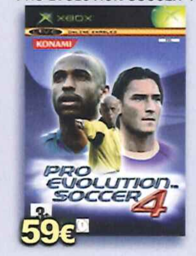
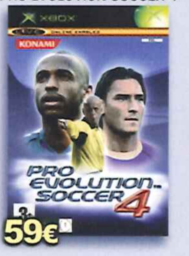





Accesorio	Precio
XBOX CONTROLLER	39€
XS PAD CONTROLL	29€
ADAPTADOR RF	25€
BERETTA 92 FS 50/60/100 Hz	54€
CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA	29€
XBOX LIVE S. KIT	59€
DVD KIT XBOX	29€
5.1 4GAMERS	99€
XBOX COMMUNIC.	29€




























Juego	Precio
CALL DUTY FINEST HOUR (PRECIO RESERVA 56€)	59€
FABLE	59€
FIFA FOOTBALL 2005 (+XBOX LIVE SK: 69€)	60€
GHOST RECON 2	59€
HALO 2 (+XBOX LIVE SK: 69€)	59€
LOTR LA TERCERA EDAD	60€
LOS INCREÍBLES (+LIBRETA LENTICULAR)	59€
NBA LIVE 2005	60€
NEED FOR SPEED UNDER. 2	60€
PRO EVOLUTION SOCCER 4	59€
PRINCE OF PERSIA 2	59€
STAR WARS KOTOR 2 (PRECIO RESERVA 56€)	59€
BURNOUT 3	60€
BLINX 2 (HAZ TU RESERVA)	39€
COLIN McRAE 2005	59€
CONFLICT VIETNAM	59€
CRASH TWINSANITY	59€
DIGIMON RUMBLE 2	29€
FIGHT CLUB (PRECIO RESERVA 56€)	59€
FLATOUT	49€
GUILTY GEAR X2	39€
GOLDEN EYE (PRECIO RESERVA 57€)	60€
STREET FIGHTER AE	44€
K. OF FIGHTERS 00/01	29€
LEISURE SUIT LARRY	59€
LEMONY SNICKET	59€
MANAGER LIGA 2005	49€
MEN OF VALOR	59€
METAL SLUG 3	35€
MORTAL KOMBAT D.	59€
OUTRUN 2	59€
PITFALL	29€
RALLISPORT CHALL 2	39€
SILEN HILL 4	59€
SONIC HEROES	29€
SPYRO HERO'S TAIL	44€
ESPANTATIBURONES	59€
SW BATTLEFRONT	59€
T.HAWK UNDER. 2	59€
LOS URBZ	60€
WORMS FORTS	59€
XMEN LEGENDS	59€
X-2 WOLVERINE R.	29€
YUGIOH! OCASO DESTINO	59€



SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES